サウザンド・ルール・バイブル 本

週刊少年ジャンプ特別編集【公式ルールガイド】

OCGに関するあまたの知識を得ることができるという伝説の書。

週刊少年ジャンプ特別編集
YU-GI-OH!
遊☆戯☆王
オフィシャルカードゲーム
デュエルモンスターズ™
【公式ルールガイド】
サウザンド・ルール・バイブル

遊戯王 オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ 【公式ルールガイド】サウザンド・ルール・バイブル

CONTENTS もくじ

最新パック サウザンド・アイズ・バイブル Q&A …… 003

OCGデュエルモンスターズルール全書 …… 009

モンスターカード Q&A …… 037

魔法カード Q&A …… 071

罠カード Q&A …… 099

基本ルール Q&A …… 123

OCG用語辞典 …… 129

特別付録 OCGカード「増殖」 …… 137

コラム …… 70・98・128

●編集・構成
スタジオ・ハード
（大川直人・竹本政根・鈴木純子・松本修一）
●デザイン
バナナグローブスタジオ
（白鯛雅子・土井敦史・門脇正造・伏間真理）
●協力
コナミ株式会社

© 高橋和希　スタジオ・ダイス／集英社　企画・制作／KONAMI

※Q&Aの回答内容は、ルールの変更などにより変わる場合があります。

●OCGデュエルモンスターズに関するお問い合わせは
➡ 遊戯王OCG事務局　03-3346-1573

カードデータの見方

①ロード・オブ・ドラゴン－ドラゴンの支配者－
② EX　③ 効果　⑥ レベル：4
④ 攻 1200　⑦ 闇
⑤ 守 1100　⑧ 魔法使い族

このカードがフィールド上で表になっている限り、ドラゴン族は魔法・⑨効果の対象にならない。

① カード名
② シリーズ名
③ カード種別
④ 攻撃力
⑤ 守備力
⑥ レベル
⑦ 属性
⑧ 種族
⑨ 効果

シリーズの略称

V…VOl．シリーズ
B…ブースターシリーズ
R…ブースターRシリーズ
MR…マジック・ルーラー
COA…カース・オブ・アヌビス
PS…ファラオズ・サーヴァント
TEB…サウザンド・アイズ・バイブル
LOB…青眼の白龍伝説
PG…幻の召喚神
ROB…暗黒魔竜復活　EX…EX
限定……上記以外のカード

●シリーズ名は基本的に最新の登場シリーズのみを表記しています。

最新パック Thousand Eyes Bible —千眼の魔術書— Q&A

2000年最後を飾った最新パック「サウザンド・アイズ・バイブル」。今までになかった効果が豊富で、かなり使いがいのあるシリーズだ。ここではこのパックの中でも注目のカードたちをピックアップして、質問に答えよう！

でんせつのフィッシャーマン

伝説のフィッシャーマン

	効果	レベル：5
攻	1850	水
守	1600	戦士族

「海」がフィールドに出ている時、このカードは魔法の効果を受けない。また相手モンスターから攻撃対象にされない。

Q1 このカードは「サンダー・ボルト」等の全体効果魔法も効かないの？

A1 表表示であるなら「サンダー・ボルト」「ブラックホール」のような攻撃対象をとっていない魔法の効果も受けません。

Q2 裏向き守備表示の時に「光の護封剣」を使われた場合はどうなる？

A2 裏向き表示の状態では、まだ魔法を防ぐ効果は発動していないのでカードは表になります。しかし表になったと同時に効果が発動するので、攻撃は可能です

Q3 自分のフィールドに「フィッシャーマン」しかいない場合、相手の攻撃はライフダメージになる？

A3 「攻撃対象にされない」の効果は絶対発動なので、敵の攻撃を防ぐことはできません。

あの、梶木漁太の魂のカードだ！　「海」さえ出ていればすごく倒しづらいやっかいなヤツ。何てったって「ブラック・ホール」をぶちかましてもこいつだけは生き残っちまう。そのかわり強化魔法も付けられないんだけど…。

ソードハンター

ソードハンター

効果	レベル：7
攻 2450	地
守 1700	戦士族

戦闘で破壊したモンスターをバトルフェイズ終了時に攻撃力200アップの装備カードにして、このカードに装備する。そのカードは破壊されるまで、装備カード扱いにする。

Q1 敵、味方に関係なく戦闘で墓地に置かれたモンスターはすべて装備カードになるの？

A1 すべて装備カードになります。

Q2 このカードで装備カード扱いになった相手モンスターは、どっちの魔法カードとしてカウントする？

A2 「ソードハンター」のコントローラーのものとして数えます。すでに魔法・罠が5枚でていれば、破壊されたモンスターは墓地行きです。

戦闘で破壊したモンスターを装備していけば、最大攻撃力3450にまでなる驚異の破壊力を秘めたカードだ。ただし装備カードが5枚になると、これ以上魔法や罠が使えなくなるので注意しろ！

はやぶさのきし

隼の騎士

効果	レベル：3
攻 1000	地
守 700	戦士族

一度のバトルフェイズ中に2回攻撃できる。

Q1 「2回攻撃」って通常の攻撃の他に2回攻撃？　そとも通常の攻撃をふくめて2回？

A1 通常の攻撃をふくめて2回です。この効果は必ずしも発動させる必要はなく、通常通り1回攻撃でも可能です。

Q2 1回目の攻撃で相手に破壊されてしまった場合、2回目の攻撃をしてから墓地行きですか？

A2 破壊されてしまった時点で墓地行きで、2回目の攻撃はできません。

こいつは相手に強いモンスターがいるときにはその能力は発揮できない。ザコモンスターの掃除や相手に直接攻撃できるときに召喚しろ。ただし「巨大化」等で強化したときの力は計り知れないぜ！

メテオ・ストライク

魔法（装備）

守備表示モンスターを攻撃した時、このカードが装備されたモンスターの攻撃力が守備表示モンスターの守備力を越えていれば、その数値だけ相手ライフポイントに戦闘ダメージを与える。

これは攻撃力の高いモンスターほど効果を発揮する装備魔法カード。守備力の低い敵のモンスターは、壁の役目をほとんど果たせなくなってしまう。相手もその予想外のダメージに苦しむはずだ！

Q1 このカードの効果で相手ライフポイントにダメージを与えた場合、「追い剥ぎゴブリン」の効果対象になる？

A1 攻撃表示同士のダメージの場合と同様、戦闘ダメージ扱いになるので「追い剥ぎゴブリン」の効果の対象になります。

Q2 裏側表示の「人喰い虫」を攻撃し、その効果で「メテオス・トライク」を装備したモンスターが破壊された場合、ダメージは？

A2 「人喰い虫」の効果はダメージ計算の後に行われるので、相手プレイヤーにもダメージを与えることができます。

地盤沈下

魔法（永続）

全てのモンスターゾーンから2か所を指定して使用不能にする。この時モンスターカードが置かれている場所は選ぶことはできない。

モンスターゾーン自体を破壊することで敵モンスターの数を減らす珍しい魔法だ。1枚だけだとほとんど効果は期待できないが、2枚使えば1体しか相手はモンスターを出せなくなる。スゴイかも！

Q1 使用不可能にするモンスターゾーンは必ず2か所？

A1 必ず2か所です。相手側に1カ所しか空いていない場合は、自分のモンスターゾーンを1つ選ばないといけません。2か所選択できない場合は使用できません。

Q2 「心変わり」で相手モンスターを奪った後、そのモンスターがいたモンスターフィールドを使用不能にし、モンスターが戻った場合どうなる？

A2 他のフィールドが空いていればそこに戻ります。空いているフィールドがない場合は破壊です。

モンスター回収

魔法（速攻）

自分のフィールド上モンスター1体と手札をデッキと合わせてシャッフルした後、元の手札枚数だけデッキからカードを引く。

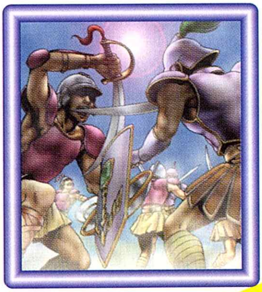
破壊されたモンスターを墓地に送らずデッキに戻せるカード。他の効果でそのモンスターをデッキから直接引き出せれば更に効果的だ。また、不要な手札をすてて新たなカードを引くためにも使えるぜ。

Q1 攻撃され破壊されてしまう守備モンスターに「モンスター回収」を使用した場合どうなる？

A1 ダメージ計算の直後に発動すれば、バトルフェイズを巻き戻すことなく守備モンスターをデッキに戻すことができます。ダメージ計算もそのままです。

Q2 「心変わり」などで奪ったモンスターに「モンスター回収」を使った場合は？

A2 モンスターは元の持ち主のデッキに戻りシャッフルされます。自分は手札のみをデッキにもどしてシャッフル後手札の枚数だけカードを引きます。



白兵戦

罠

自分がダメージを受けたら発動してもよい。相手のライフポイントに700ポイントのダメージを与える。自分の墓地に「白兵戦」が存在すれば、さらにその枚数分だけ相手に300ポイントのダメージを与える。

罠には珍しい、相手に直接ダメージを与えるカードだ。1枚目なら700ダメージだけど、次からは1000、1300とダメージがアップ。使うなら3枚フルに入れたい。「メタモルポッド」等と相性がいい！

Q1 戦闘ダメージ以外でも効果を発動できる？

A1 魔法や罠、効果モンスターのダメージでも効果を発動できます。

Q2 1回のダメージを受けたときに、2枚の「白兵戦」を同時に発動できる？

A2 できません。「白兵戦」は1回のダメージに1枚しか使えません。たとえチェーンして発動しても、先に発動した「白兵戦」の効果は無効になります。

燃えさかる大地

魔法（永続）

全てのフィールドカードを破壊する。お互いはスタンバイフェイズ毎に、500ポイントのダメージを受ける。

Q1 お互いのスタンバイフェイズ毎にどちらがダメージ？

A1 それぞれ自分のスタンバイフェイズがくるたびに、自分に500ポイントのダメージが与えられます。

相手と自分のライフの差を見極めて使えば、相手にとどめをさす切り札となるカードといえるぞ。

リミッター解除

魔法（速攻）

自分の全ての表側表示機械族モンスターの攻撃力を倍にする。ターン終了時この効果を受けたモンスターカードを破壊する。

Q1 効果を発動した場合、必ずすべての機械族の攻撃力を倍にしなければならない？

A1 選んで効果を発動させることはできません。必ずあなたのすべての表表示機械族モンスターが対象になりターン終了時に破壊されます。

「メカ・ハンター」の攻撃力が3700にアップ!! 機械族デッキを作りたくなるカードだぜ!!

ワーム・ホール

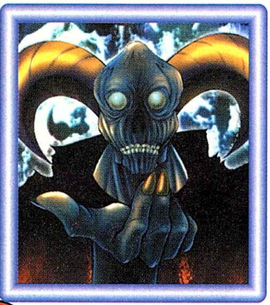
魔法

自分のフィールド上モンスター1体は次の自分のスタンバイフェイズまでフィールドから取り除かれる（5枚制限の1枚には数えられる）。

Q1 取り除かれるってどういうこと？

A1 デュエルフィールドの外におかれ、一時的にゲームから除外されてしまうことです。取り除かれているカードはこの間、どんな効果の影響も受けることはありません。

「ブラック・ホール」や「サイバー・ポッド」を使う時に自分のモンスター1体は助けられるぞ。



死霊の誘い

罠（永続）

墓地にカードが送られる度に、そのカードの持ち主に1枚につき300ポイントのダメージを与える(プレイしたカードも含む)。

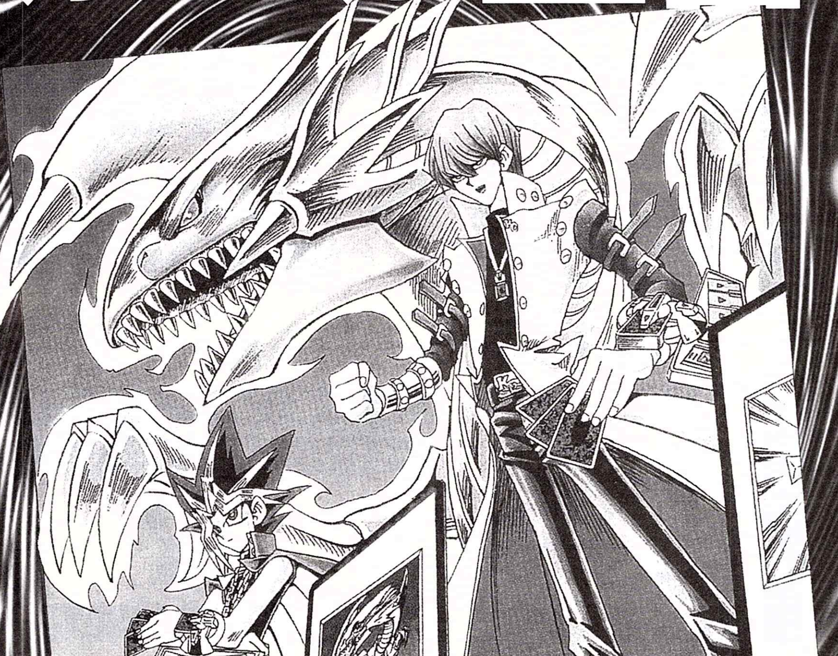
Q1 このカードの効果は、どんな方法で墓地に置かれたカードも効果対象になるの？

A1 なります。「魔力の棘」等とちがい、自分が使い終わった魔法カードなどでも効果対象になります。

例えば「ニードルワーム」とのコンボ。5枚捨てさせつつ1500ダメージも与えられるのだ。

オフィシャルカードゲーム

OCGデュエルモンスターズ
ルール全書



デュエルの基礎から始まり、新エキスパートルール&ジュニアルールのすべてを徹底解説。これからデュエルを始める人は必読のページ。ベテラン決闘者もルールを再確認だ！　熱く燃えるデュエルも正しいルールに従ってこそだぜ!!

基本を知らずしてデュエルはできない!!

5大基本ルール

1 対戦方法

1マッチ・3デュエルで勝負を行う!!

ＯＣＧでは、一般的にデュエルの3回勝負で勝敗を決める。これをマッチと呼ぶぞ。ひとつのマッチの中で先に2勝するか1勝2分けした方を、そのマッチの勝者とするのだ。3分け、1勝1敗1分けの場合は引き分けとなるぞ。公式大会では、1マッチに制限時間をもうける場合もあるぞ。

勝 ▶ 2勝 OR 1勝2分け

引き分け ▶ 3分け OR 1勝1敗1分け

2 勝利条件

ライフorデッキがなくなると負け!!

デュエル開始時、お互いのプレイヤーはライフを8000ポイント持ってスタートする。ライフポイントは攻撃を受けたりすると減っていき、ライフが先に0になった時点でそのプレイヤーの負けとなるのだ。また、デッキのカードが尽きて、先にカードが引けなくなった時点でも負けが決定するぞ。

ライフポイントが0になった
OR
デッキからドローするカードがなくなった

▼

この時点で敗北決定

3 デッキ

デッキは40枚以上、サイドデッキは15枚 同じカードは3枚まで!!

対戦で使用するデッキは、必ず40枚以上で作らなければならず、40枚以上であれば何枚使ってもＯＫだ。それとは別にデュエルとデュエルの間にデッキのカードと交換できるサイドデッキを15枚用意することができるのだ。

4 対戦前の準備

デュエル前の作法の手順をしっかりと把握しよう!!

1 デッキをカット

対戦前はまず、自分のデッキをシャッフルし、それを対戦相手に渡して軽く切り混ぜてもらうのだ。これをカットと呼ぶぞ。

2 デッキをセットする

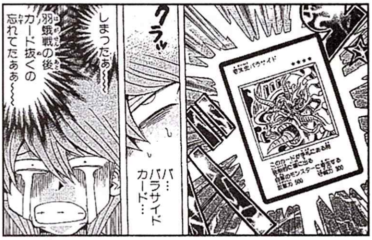
カットが終われば、デッキを自分のデッキゾーンにセットする。融合モンスターを使うならカードを融合デッキゾーンに置こう。

3 先攻・後攻を決定

お互いサイドデッキの枚数を確認して、先攻・後攻をジャンケンなどで決めよう。2回目以降のデュエルの先攻・後攻の決定権は、前のデュエルの敗者にあるぞ。

4 手札を5枚ドロー

それぞれのデッキの一番上のカードを上から順に5枚引く。これが手札となるぞ。先行のプレイヤーからまずカードを1枚引いて、いよいよデュエルスタートだ。



⬆友達のデッキにこんなことをしないように(笑)

5 制限・禁止カード

制限カードは1枚、準制限カードはデッキに2枚まで

●2000年12月1日現在の制限・禁止カード

制限カード

- サンダー・ボルト
- ブラック・ホール
- 遺言状
- 心変わり
- 強欲な壺
- 聖なるバリアーミラーフォースー
- ハーピィの羽根帚
- 強引な番兵
- 死者蘇生
- 強奪
- サイバーポッド
- カオスポッド
- キラー・スネーク
- 光の護封剣
- 人造人間ーサイコ・ショッカー
- 押収
- 巨大化
- 封印されしエクゾディア
- 封印されし者の右腕
- 封印されし者の左腕
- 封印されし者の右足
- 封印されし者の左足

※現在、禁止カードに該当するカードはありません。

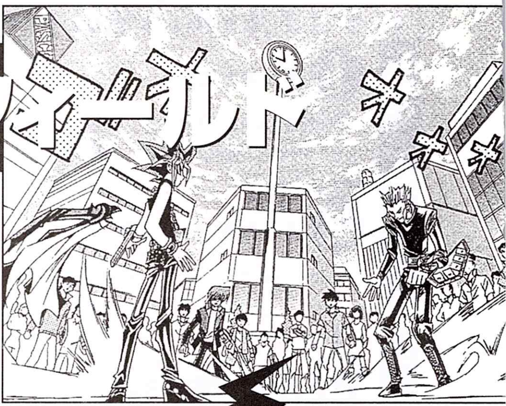
準制限カード

- 大嵐
- 天使の施し
- 王宮の勅命
- いたずら好きな双子悪魔
- 墓守の使い魔

新エキスパートルールでは、デッキに入れることができない禁止カードと、デッキに入れるのは1枚までの制限カード、デッキに入れるのは2枚までの準制限カードが決められている。制限の枚数はサイドデッキも含めた上でのことだぞ。これらのカードについての情報は、OCGの公式ホームページ上で、その都度更新されていくのだ。公式大会はもちろん、友達とデュエルする時も、この制限・禁止カードのルールをきちんと守ってデュエルするように心がけてくれ。

デュエリスト達の戦場

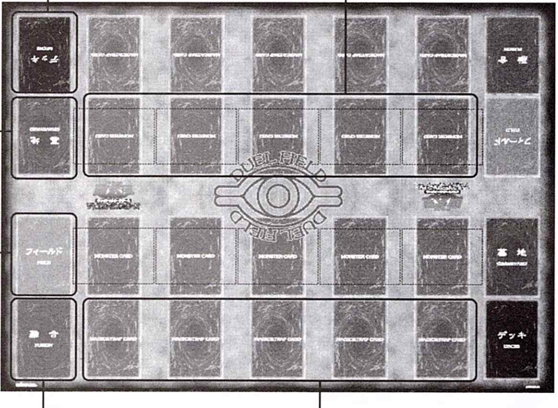
デュエルフィールド



ストリートデュエルのお供に!!

カードは正しい場所に正しい枚数をセットしよう!!

デュエルをする際、必須とも言えるのがデュエルフィールド。これは対戦中に自分が出したカードや捨てるカードを置くために使用するもの。これがないとデュエルできない、ということはないがあれば非常に便利。各カードには、フィールドに置ける枚数や場所が決められているからだ。



デッキゾーン

デュエルで使用するデッキはここにセット。このデッキからカードを引くことができるのだ。

墓地

戦闘で破壊されたモンスターカードや使用済みの魔法・罠カードはすべてここに置いておくのだ。

フィールドカードゾーン

魔法カードの内、フィールド魔法だけここにセットする。破壊されるまで残りつづけるぞ。

モンスターカードゾーン

モンスターを召喚した時はここにカードを置くぞ。モンスターは自分のフィールドに最高5枚までしかおくことはできないのだ。

融合デッキゾーン

融合モンスターカードは、対戦に使用するデッキの中には入れないで、この融合デッキゾーンに融合デッキとして置いておくのだ。

魔法&罠カードゾーン

魔法カードと罠カードをセットする場所。特に罠カードは、ここに1度伏せてだしておかないと、発動することができないのだ。

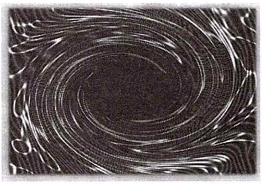
モンスターカードゾーンの掟

タテが攻撃表示 ヨコが守備表示だ

各プレイヤーは最大５体のモンスターを自フィールド上に出すことが可能だ。モンスターを召喚する時、そのモンスターが攻撃表示なのか守備表示なのかを選ぶ必要があるぞ。攻撃表示ならカードを表に向けタテ向きにセット。守備表示ならカードを裏のままヨコ向きにセットする。

召喚時の表示形式はこの2つから選択

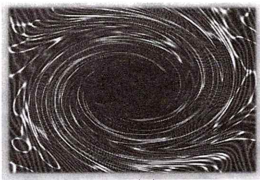
●裏守備表示



●表攻撃表示

裏守備表示からの表示変更について

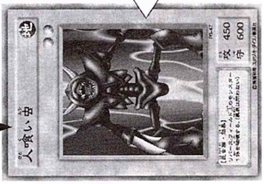
裏守備表示のモンスターが表示形式を変える方法は２種類ある。１つはスタンバイフェイズ中に自分で表にする方法。このときは必ず表攻撃表示になり、これを「反転召喚」と呼ぶぞ。もう１つは相手モンスターの攻撃を受けた場合だ。この場合は守備表示のまま表向きになるのだ。



自分で表に向けた時は…（反転召喚）

攻撃表示になる

攻撃を受けた時は…



守備表示のまま表に向ける

モンスターを置ける最大枚数は5枚

自分のモンスターカードゾーンに置けるモンスターカードは最大５枚まで。もし、５枚並んでいたらそれ以上は召喚することができなくなるのだ。また、モンスターの表示形式は１ターンに１度だけ変更することが可能。ただし１度変更したら、そのターンは変更できなくなるぞ。

心変わりでうばわれた時は？

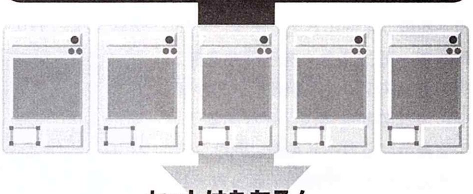
「心変わり」などで自分のモンスターが奪われた場合、そのモンスターは奪った側のコントロールとなるので、奪ったプレイヤー側の枚数として数えるぞ。

魔法&罠カードゾーンの掟

魔法&罠カードは合わせて5枚までセット可能

各プレイヤーはこのゾーンに最大5枚まで魔法・罠カードをセット可能だ。フィールド魔法はその枚数の内に入らないぞ。自分のフィールドにすでに魔法・罠カードが合わせて5枚置いてある場合、それ以上はセットできず、魔法カードを手札から使うこともできないので注意しよう。

フィールドカードを除いた魔法&罠カードが自分のフィールドに5枚ある場合…



セットはもちろん、手札から魔法カードを使うこともできない!!

墓地の掟

使用済み・破壊されたカードを置く場所

破壊されたモンスターカードや使用済みの魔法・罠カードはすべて墓地に置く。墓地のカードは、特定のカードの効果などで再び使用できる場合があるぞ。また、お互いの墓地カードは、自分も相手もいつでも自由に確認することが可能だ。

ゲームから取り除かれたカードは？

●異次元の戦士

「カードをゲームから取り除く」というテキストが書かれていた場合は、その対象となったカードは墓地へは行かず、フィールドから完全に除外してしまう。そのカードはそのデュエルで2度と使えなくなるぞ。

融合カードゾーンの掟

融合モンスターカードもデッキに3枚まで

融合モンスターカードは、デッキとは別の融合デッキとしてフィールドにセットされる。ここで使用する融合モンスターも、同じカードは3枚までしか融合デッキに入らないぞ。

融合の手順

●フィールドか手札(その両方に1枚ずつも可)に素材モンスターがそろった時に…

●「融合」カード(魔法カード)を発動!!

融合完成

●融合デッキから融合モンスターをフィールドに出せるぞ!!

●この時、素材となったモンスターカードは墓地に置かれるぞ!!

フィールドカードゾーンの掟

モンスターの能力に影響するフィールドカードを置く場所

魔法の中でもフィールド魔法のみ魔法&罠カードゾーンに置かずに、フィールドカードゾーンに置くことになる。フィールド魔法は1枚置かれると、フィールド全体に影響を及ぼす効果を持つ。つまり自分と相手の両フィールドのモンスターに影響を与えるのだ。フィールド魔法は魔法&罠ゾーンの5枚制限には数えない。また、後から別のフィールド魔法が置かれた場合、前にあったものは破壊され後から出されたフィールドに変化するぞ。

後だしが勝つ!!

➡まず、キミがフィールド魔法「山」を出してフィールドを山にしたとして…

➡後から対戦相手がフィールド魔法「海」を使用。フィールドは海へと変化する。

➡するとその時点で「山」は効力を失い破壊される。その後墓地へと置かれることに。

プレイする時の順序を覚えよう

ターンの流れ

ターンは各フェイズによって構成されているのだ

各プレイヤーが１ターンの内に取る行動は、すべてターン内の定められたフェイズに沿って行っていく。厳密に１ターンは６つのフェイズによって構成されており、そのフェイズごとにプレイヤーができることは決められている。各フェイズで何ができて何をすべきなのかをしっかりと確認しておこう。

ターン構成図

デッキをカット
先攻・後攻を決定
手札を5枚ドロー

▼

デュエルスタート

▼

1ターンの流れ

1. ドローフェイズ
▼
2. スタンバイフェイズ
▼
3. メインフェイズ1
▼
4. バトルフェイズ
▼
5. メインフェイズ2
▼
6. エンドフェイズ

▼

相手のターン

① ドローフェイズ

1ターンに1枚カードが引ける貴重なフェイズ

各プレイヤーは、まずこのフェイズでデッキの一番上からカードを１枚引くことができる。デュエル開始時、先攻のプレイヤーはこのフェイズからスタートしてカードを１枚引くのだ。

何はともあれ…ドローすることから始まるのだ!!

② スタンバイフェイズ

あらゆるカードを使うための準備をするフェイズ

このフェイズでプレイヤーは使用するのに準備が必要な魔法や罠、モンスターの準備を行うぞ。また、ここで行わなければならないことがカードに書かれていた場合は、その指示の通りにしたがわなければならないので注意しよう。

こういうカードがあるぞ

細菌感染

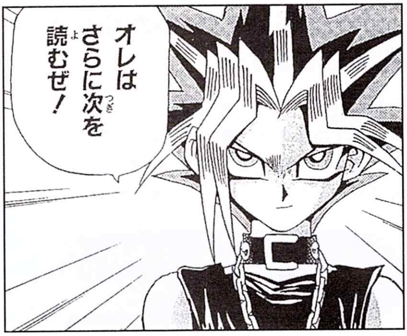
装備された機械族以外のモンスター１体の攻撃力を、自分のターンのスタンバイフェイズに３００ずつ下げる魔法カード。カードの指示はきちんと守ろう。

先攻・後攻どっちが有利!?

新エキスパートルールでは、デュエル開始直後のターンに先攻のプレイヤーもカードをドローできるようになった。しかし、先攻１ターン目は攻撃することはできない。一方後攻はドローもできるし攻撃もできる。こう言えば後攻の方がなんだか有利な気がするが、それはやはりデッキの特性によるものが大きいと言える。何度もデュエルして自分のデッキがどちらが得かを見極めてくれ。

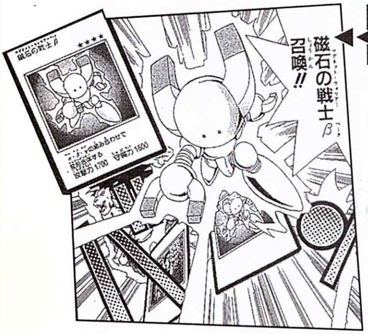
③⑤ メインフェイズ1・2

策略を張りめぐらせ
戦術を立てる
デュエルの中心となるフェイズ



　このフェイズでプレイヤーはモンスターを召喚したり、魔法&罠カードをセット、使用したりできる。デュエルにおける実質的な行動はほぼすべてここで行うことになるのだ。このメインフェイズは、間にバトルフェイズをはさんで2つに分かれて存在しているが、1と2でできることはまったく同じでぞ。

★★★メインフェイズで行う主な行動★★★



モンスターを召喚

　基本的にモンスターの召喚はこのフェイズでしか行えないぞ。モンスターの通常召喚は１ターンに１体のみ。また、すでに出していたモンスターの表示形式を１ターンに１度だけ変えられるのもこのフェイズだけ。

魔法・罠カードをフィールドにセットする

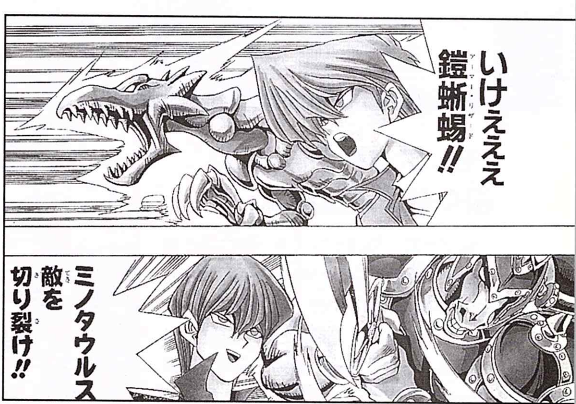
　このフェイズでは魔法・罠カードをセットすることが可能。罠カードは一度フィールドにセットしてからでないと発動することができない。つまり手札にあっても意味のないカードだ。忘れないようセットしよう。

魔法・罠カードを使用する

　基本的に魔法カードはこのメインフェイズでしか使用することはできないのだ（速攻魔法を除いて）。罠カードはセットしてあれば、メインフェイズ以外でも発動することができる。魔法カードは手札からでも使うことができるぞ。

④ バトルフェイズ

4つのステップで構成された唯一の戦闘フェイズだ!!



メインフェイズ1と2の間にある唯一の戦闘フェイズだ。フィールドに出ているモンスターなら何体でも攻撃に参加可能。ただし、攻撃モンスターは攻撃表示でなければ攻撃できない。守備表示のものはメインフェイズ1で攻撃表示に変えておこう。敵モンスターがいればそいつが攻撃対象となるぞ。

バトルフェイズの流れ ★

スタートステップ	バトルステップ	ダメージステップ	エンドステップ
バトルフェイズに入ることをここで宣言する。魔法や罠の効果を正確に処理するために相手にはっきりと宣言してくれ。	攻撃モンスター1体と攻撃対象のモンスター1体を宣言する。攻撃できるのは、モンスター1体につき1度だけだぞ。	指示したモンスター同士の戦闘ダメージを計算するステップ。リバース効果はこのステップの最後に効果を発揮するぞ。	バトルステップとダメージステップを可能な限り繰り返したら終了を宣言。このステップで処理をする効果も存在するぞ。

⑥ エンドフェイズ

このフェイズで手札を6枚に調整する

メインフェイズ2の終了後、何もすることがなければ自分のターンを終えることを、このフェイズで相手に告げよう。その時、自分の手札が7枚以上ある場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てなければならないぞ。この前のメインフェイズ2で手札の枚数をきちんと把握しておこう。

モンスターバトルこそデュエルの真髄!!

戦闘上のルール

「モンスター召喚」には様々な作法がある

魔法や罠、効果モンスターの力などを借りずに召喚することを通常召喚と呼ぶ。この通常召喚は1ターンに1度だけ行うことができるのだ。通常召喚とは逆に魔法や罠、モンスターの効果によりモンスターを場に出すことを特殊召喚と呼んでいる。どちらの場合でも呼びだしたモンスターで戦闘を行う必要がなければ、バトルフェイズを飛ばすことが可能だぞ。

通常召喚について

自分のターンに1度モンスターの召喚が可能

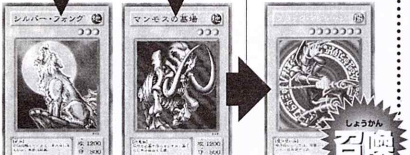
自分のターンのメインフェイズに、1体だけモンスターを召喚する権利をプレイヤーは持っている。その権利を使ってモンスターを召喚することが通常召喚の定義である。

例えば…ブラック・マジシャンを召喚する場合

レベル7の「ブラック・マジシャン」を召喚するには生け贄が2体必要なのだ。

自フィールドのモンスター2体

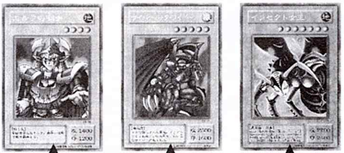
この2体を生け贄に…



高レベルモンスターを呼び出すには生け贄が必要

通常召喚する際、レベル(星の数)が5以上のモンスターを召喚するには相応の生け贄が必要になる。これを生け贄召喚と呼ぶ。生け贄になったモンスターは墓地に送られるぞ。

●生け贄の数●



モンスターレベル	生け贄の数
4以下	0体
5or6	1体
7以上	2体

特殊召喚について

通常召喚以外の方法でモンスターを場に出す

特殊召喚は召喚の権利を使った召喚ではない。だから同じターン中でも通常召喚とは別に何度でも行うことができるぞ。

主な特殊召喚の例おもなとくしゅしょうかんのれい

儀式、融合、死者蘇生、遺言状、サイバーポッド、ダークファミリア、巨大ネズミ…など

死者蘇生

墓地のモンスターを場に戻す

最もポピュラーな特殊召喚の例がこれ。相手と自分両方の墓地から好きなモンスター1体を場に戻す。

死者蘇生のルールについて

墓地のモンスターを場に戻す死者蘇生。しかし、「究極完全態・グレート・モス」や「ゲート・ガーディアン」など召喚するのに特別な手順をふまなければならないモンスターは、一度正しい手順で場に召喚された後に破壊されて墓地にいった場合でないと「死者蘇生」できないのだ。

融合

2体以上のモンスター同士を融合させる

2体の決められたモンスターを融合させると融合デッキからモンスターを場に出すことができるぞ。

サイバーポッド

デッキからレベル4以下のモンスターを場に出す

モンスターの効果による召喚例がこれ。メインフェイズ以外でもモンスターの召喚ができるのだ。

儀式

儀式により上級モンスターを降臨

生け贄を捧げ、特定の儀式カードを使うことではじめて上級のモンスターが降臨する特殊召喚だ。

特殊召喚の共通ルール

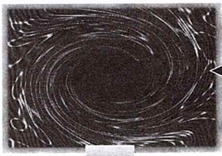
★落とし穴の対象にならない

★同じターンに何度でも行うことが可能

リバースと反転召喚について

裏向きの状態から表になることをリバースという

裏向きのモンスターが表になる行為をリバースと呼ぶ。その時自分の意志で表に向けた場合そのモンスターは反転召喚したことになる。裏向きのカードは実際には場に召喚されているとはみなされず、カードは表になり初めて場で召喚扱いを受ける。攻撃や魔法などでモンスターが表になるのは反転召喚ではないぞ。



裏守備でセットされた状態。このままでは、フィールド上においてまだ本当の意味で召喚されたとは呼べない。

裏から表になる。これをリバースと呼ぶ。この状態で初めてモンスターはフィールドに召喚されたことになる。

こんな時がリバースだ

- ★メインフェイズに裏守備のモンスターを表攻撃表示に表示変更する。(反転召喚)
- ★相手モンスターの攻撃を受け表になる。
- ★カードの効果で表向きになる。

反転召喚した時もリバースの効果は発動するぞ。

ちょっと質問!!

召喚をカウンターする罠はいつ発動するの？

「神の宣告」の場合

モンスターが裏向きで置かれた時は発動不可。ただし反転召喚をカウンターすることは可能だ。

「昇天の角笛」の場合

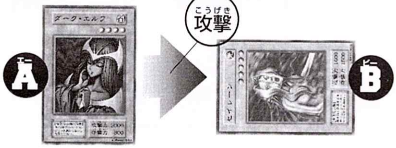
こちらも同じで裏向きにセットされたものはカウンターできない。反転召喚は無効にできるぞ。

戦闘ダメージの計算方法

ダメージ判定はモンスターの表示形式によって変化

ダメージの計算は、バトルフェイズ中のダメージステップで行う。この時、裏表示のモンスターを攻撃するならそのモンスターは表向き守備表示になる。もしそのモンスターがリバース効果を持っていたら、その効果はダメージステップの最後に発揮されるぞ。ただし、ダメージ計算で墓地に行くことが決まったモンスター自身には、その効果を使うことができないので注意しよう。

攻撃表示 VS 守備表示



■攻撃表示モンスターAが
守備表示モンスターBに
攻撃をしかけた結果

Aの攻撃力＞Bの守備力

Aの攻撃力がBの守備力に勝っていれば守備モンスターBは破壊され墓地にいく。お互いのプレイヤーのライフポイントには影響はない。

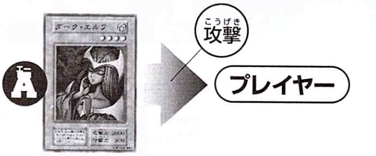
Aの攻撃力＜Bの守備力

Bの守備力がAの攻撃力より勝っていれば、モンスターはそのままで、ポイントの差の分、攻撃側プレイヤーにライフダメージが与えられる。

Aの攻撃力＝Bの守備力

Aの攻撃力とBの守備力が同じだった場合、モンスターもライフポイントにも影響はなしで、そのままバトルが終了されることになる。

攻撃表示 VS プレイヤー



■攻撃が直接通った場合

守備側にモンスターが１体もいない場合、攻撃モンスターの攻撃力がそのままライフポイントにダメージとして与えられるぞ。

攻撃表示 VS 攻撃表示

■攻撃表示モンスターAが
攻撃表示モンスターBに
攻撃をしかけた結果

Aの攻撃力＞Bの攻撃力

Aの攻撃力がBの攻撃力に勝っていれば、Bは破壊され、そのポイントの差の分、相手プレイヤーにライフダメージが与えられる。

Aの攻撃力＜Bの攻撃力

Bの攻撃力がAの攻撃力に勝っていれば、Aが破壊され、そのポイントの差の分、攻撃側プレイヤーにライフダメージが与えられる。

Aの攻撃力＝Bの攻撃力

両方の攻撃力が同じだった場合、相打ちとなりお互い破壊され墓地に送られる。お互いのプレイヤーへのライフポイントには影響はない。

カードの種別をしっかり把握しよう!!

カードの種類について

カード系統図

OCGカードはモンスター、魔法、罠、の3種類に大きく分かれていて、更にその中でも能力の違いによって細かく種類が設定されている。ここでは各カードの種類について一通り紹介していこう。

モンスターカード

- 通常モンスター
- 効果モンスター
- 融合モンスター
- 儀式モンスター

魔法カード

- 通常魔法
- フィールド魔法
- 装備魔法
- 速攻魔法
- 永続魔法
- 儀式魔法

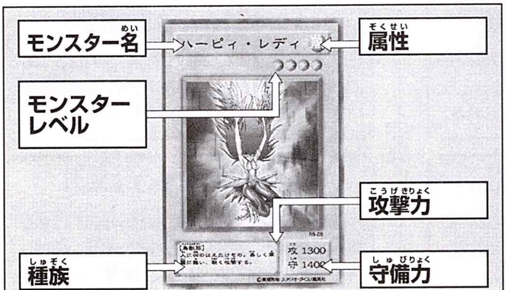
罠カード

- 通常罠
- カウンター罠
- 永続罠

1 モンスターカード

デュエルの中心となるカード

相手ライフポイントにダメージを与えるためのカードで、攻撃の主役だ。それぞれにレベル、攻撃・守備力、レベル、属性、種族が設定されていて、そのカードの能力を表している。特殊な能力を持たない通常モンスターカードは黄土色だ。



種族

ドラゴン、魔法使い、アンデット、戦士、獣戦士、獣、鳥獣、悪魔、天使、昆虫、恐竜、爬虫類、魚、海竜、機械、雷、水、炎、岩石、植物

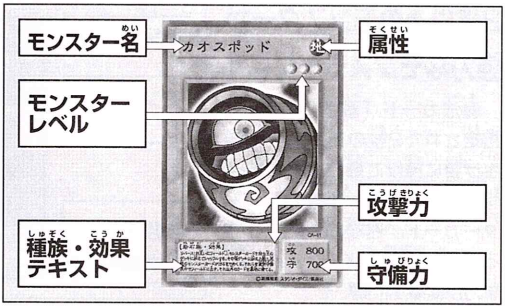
属性

地、水、炎、風、光、闇

2 効果モンスターカード

魔法のような効果を発揮するモンスター

魔法のような効果を発揮できるオレンジ色のモンスターカードで、以下の5種類に分類される。通常モンスターと比べると一般的に攻撃・守備力は低めだけど、使い方しだいでそれを補ってあまりある力を発揮するぞ。



リバース効果

守備表示の状態で敵モンスターから攻撃を受けて表になった場合や、反転召喚時に自動的に効果を発動する効果。攻撃を受けて破壊された場合でも、効果は残りダメージステップ後に効果が発動できる点に注目。ただし「死者への手向け」や「サンダー・ボルト」などで裏表示のまま破壊されてしまうと効果は発動しないぞ。

ハネハネ

人喰い虫（ひとくいムシ）

誘発効果

カードテキストの示してある条件を満たした時に発動する効果。他のカード効果でその条件を満たしやすくしてやるのがコンボテクの第一歩。

白い泥棒（ホワイト・シーフ）

起動効果

発動コストを払ってプレイヤーの意志で発動させることができる効果。発動コストは、生け贄や、ライフポイントなどさまざま。

デビル・フランケン

誘発即時効果

基本的にモンスターの効果は自分のターンでのみの発動だけど、相手ターンでも発動でききスペルスピードも2になっている特殊な効果がこれ。

クリボー

永続効果

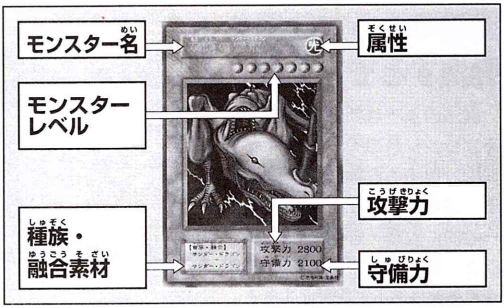
そのモンスターがフィールドに表表示でいる限り効果が続く。味方モンスターを強化したり、敵モンスターの動きを封じる効果等が多い。

ブレードフライ

3 融合モンスターカード

2体以上のモンスターが強力なモンスターになる

魔法カード「融合」を使い、指定された2枚のモンスターを生け贄に捧げて融合デッキから特殊召喚できる、紫色のモンスターカード。召喚に手間が掛かるぶん、通常モンスターより攻撃力がはるかに高いぞ！



融合素材の条件

融合召喚の際の生け贄は手札、フィールド、またはその両方にそろっていればOK。「融合」を発動後、その2枚を墓地に送れば融合召喚成功だ。ちなみに「融合」を他の効果でうち消された場合、生け贄モンスターはそのまま無事だ。

融合の手助けをしてくれるカードがある

効果モンスターや魔法カードには融合召喚をしやすくしれくれるカードが存在する。これらを利用すればもっとスムーズに強力モンスターが召喚できるはずだ！

破壊神ヴァサーゴ

←融合素材の替わりになる。ただし2枚同時は使えない。

融合賢者

←「融合」カードをデッキから引っ張ってくる魔法カード。

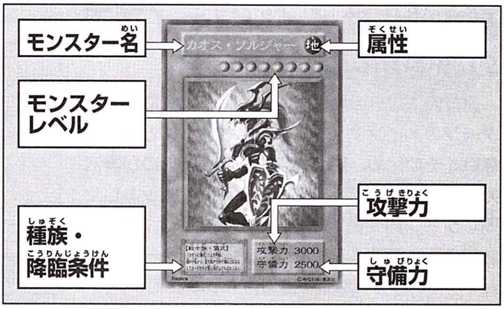
デビル・フランケン

←5000ライフ払っていきなり融合モンスターを召喚！

4 儀式モンスターカード

ハイレベルモンスターが特別な儀式により降臨

専用の儀式魔法カードを使い、指定された数の星マークを持ったモンスターを生け贄に捧げて特殊召喚できる、青色のモンスターカード。儀式モンスター自体もデッキに入っている点が融合モンスターと異なる点だ。



決められたカードがないと儀式不可能

儀式召喚は、儀式モンスターとそれを召喚する専用の儀式魔法、そして指定されて星の数を持った生け贄モンスターが全て場か手札にそろったとき行うことができる。星の数は2体以上のモンスターを合わせてそろえることも可能だ。

儀式の例 1

カオスの儀式&カオス・ソルジャー

手札に「カオスの儀式」と「カオス・ソルジャー」、星8つ分のモンスターが必要。

儀式の例 2

ゼラの儀式&ゼラ

手札に「ゼラの儀式」と「ゼラ」、星8つ分のモンスターが必要。

儀式の手順 ―ゼラの儀式の場合―

1 手札に「ゼラ」と「ゼラの儀式」がそろう

2 魔法カード「ゼラの儀式」を使う

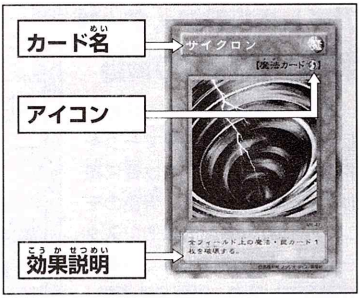
3 星（モンスターレベル）の数が合計で8個以上になるように場か手札からモンスターを生け贄に捧げる。

4 「ゼラ」が降臨

5 魔法カード

基本的にはメインフェイズでのみ使用可能なカード

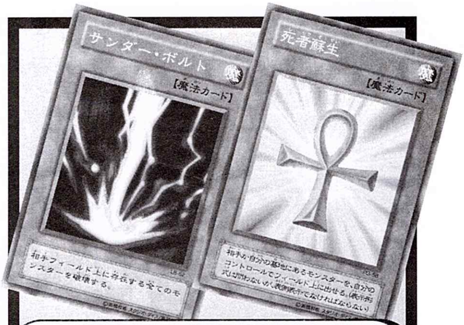
速攻魔法以外の魔法カードは、基本的に自分のターンのメインフェイズ中にしか使うことはできない。そのため、威力の高いものが多いのが魔法カードの特徴だぞ。魔法カードは場にセットした同じターン内で発動することが可能だ。ただし、自分の場の魔法＆罠ゾーンに合計5枚カードが並んでいる時はそれ以上の魔法カードは使えない。



通常魔法

メインフェイズでのみ使用可能
威力の大きい魔法多し

魔法カードの中でも特に威力の高いものが集まっているぞ。「サンダー・ボルト」や「ブラック・ホール」は最も有名な通常魔法と言える。他にも「融合」や「強欲な壺」などもこのジャンルに入る。強力なカードが多いのが特徴といえる。



「サンダー・ボルト」「死者蘇生」などデッキに必須の制限カードに通常魔法は多い。

古くは「闇」「海」などであったが、「ガイアパワー」「ダークゾーン」といったカードも登場。

フィールド魔法

メインフェイズでのみ使用可能
魔法・罠ゾーンの5枚制限には含まれない

魔法カードの中で、唯一セットする場所が違うのがこのフィールド魔法。フィールド魔法は場に1枚しか存在できず、後からフィールド魔法をだされると、先に置いてあったものは破壊されてしまう。種族や属性別に影響を与える効果がある。

装備魔法

メインフェイズでのみ使用可能
モンスターに装備させて効果を発揮する

モンスターを強化するものが多い装備魔法。装備する時は、そのモンスターに重ねるようにセットするのが特徴だ。もちろん魔法&罠ゾーンの５枚制限に数えるので間違えないように。カード内容に不適切なモンスターには装備できないぞ。

「デーモンの斧」「悪魔のくちづけ」などモンスターを強化するものが装備魔法には多い。

数が少ない方だと言える速攻魔法。本書の袋とじ特別付録カード「増殖」はこの速攻魔法だ。

速攻魔法

バトルフェイズでも使用可能
セットしていれば相手ターンでも使用できる

魔法カードの中でも罠の発動特性を持つのがこの速攻魔法だ。メインフェイズだけでなく、バトルフェイズ中にも使用することができる魔法だぞ。場にあらかじめセットしていれば、相手のターンにも発動することが可能だぞ。

永続魔法

メインフェイズでのみ使用可能
発動後も場に残り続け効果を発揮

フィールド魔法のように１度発動したらそのまま場に残りつづけ、しかもその効果を持続する、というのが永続魔法の特徴だ。強力なカードが多いが、その分ライフなどのコストを払わなければ持続できないものも多いといえる。

あの「トゥーン・ワールド」も永続魔法のひとつ。やはりスタンバイフェイズにライフが減らされる。

6 罠カード

1度場にセットしてから使用 どのフェイズでも発動可能

相手のターンでも発動することが可能なのが罠カードだ。セットしておけば、その直後の相手のターンからならいつでも、どのフェイズでも発動することが可能だ。発動後は永続の表記のないものに関しては破壊され、墓地に置かれることになる。基本的に、相手の行動や攻撃などにあわせて発動するパターンが多いのが罠の特徴だ。

通常罠

アイコンのついていないノーマル罠 発動後は破壊して墓地に置く

相手の行動を妨害したり、行動に制限を加えたり、モンスターや魔法・罠カードを除去したりと、様々な目的を持つのが罠カードのいい所。ただし、一定の条件の時(モンスターが召喚された時とか)でないと発動できないものが多いぞ。

代表的な罠カード「落とし穴」はこの通常罠だ。リスクの少ないものが通常罠には多いぞ。

ライフを払えばほぼすべての効果をカウンターできる「神の宣告」などがこのカウンター罠だ。

カウンター罠

あらゆる行動・効果に対応し発動可能 その行動・効果を打ち消してしまう

あらゆるスペルの中で最高のスピードを誇るのがこのカウンター罠だ。すべてのカードや効果に対応して発動することが可能。モンスターの召喚や、攻撃、魔法・罠の発動を打ち消して、無効にしてしまう、といった強力な罠だぞ。

永続罠

発動後、場に残りつづける罠 その効果も持続しつづける

通常、罠カードは発動後は破壊されるが、この永続罠は発動後も場に残りつづけ効果を持続するという罠カードだ。強力なものが多くあり、コンボに組み込みやすいカードが多い。「血の代償」や「王宮のお触れ」などがこの罠だ。

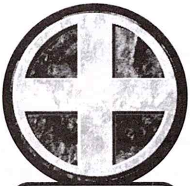
破壊されない限り効果が持続することからコンボに非常に組み込みやすいカードだといえる。

アイコンについて

2000年の4月に発売されたシリーズ「マジックルーラー」の登場とともにカードデザインが変更され、その時からカードにそのカードの特性を表すアイコンがつけられるようになった。カードアイコンを見ればすぐカードが理解できるのだ。

フィールド

魔法カードの種類のひとつ、フィールド魔法につけられるカードアイコン。フィールド魔法は様々な種類があり、そのすべてにこれがつけられているぞ。



装備そうび

装備魔法につくカードアイコン。これがついている魔法カードはモンスターカードの上に重ねるようにして使用する。

速攻そっこう

特殊な魔法カードである速攻魔法につくカードアイコン。このアイコンがあればバトルフェイズ中でも、その魔法は発動できるということを表しているぞ。

永続えいぞく

永続魔法、永続罠の両方につくカードアイコン。その魔法や罠は発動後もずっと場に残りつづけ、その効果も持続するということを表しているのだ。

儀式ぎしき

特定の儀式を完成させる儀式カードにつけられるカードアイコン。儀式カードは魔法カードの一種だけど、発動特性はきわめて特殊な部類に入るといえるぞ。

カウンター

カウンター罠につけられるカードアイコン。相手が攻撃、魔法・罠などを使ったた時に発動し、それを打ち消してしまう効果を持つことを表す。

魔法や罠による攻防を正しく判定する法則

"チェーン"による処理方法

発動順に効果を積み上げ処理していく

ある効果が発動するとき別の効果を先に発動させることをチェーンという。チェーンをする機会は効果を発動宣言するたびに訪れ、宣言した人は効果を処理する前に相手にチェーンするかどうかを確認するのだ。相手がチェーンをした場合は、更に相手がこちらにチェーンするかどうかを聞いてくるぞ。こうしてチェーンが積み上がり、誰もチェーンしなくなった時点で新しい効果から処理をしていくのだ。ちなみに相手がチェーンしなかった場合、その効果に自分でチェーンをすることも可能だぞ。

チェーン図式解説

発動順にブロックを積む

チェーン4

チェーン3

チェーン2

チェーン1

新しい効果から処理していく

チェーンの例

相手の「ヂェミナイ・エルフ」の攻撃に対しあなたは「突進」を味方モンスターに対し発動。それに対し相手は「マジック・ジャマー」を、さらにあなたはそれに対応して「盗賊の七つ道具」を発動した。

この場合チェーンは3連鎖する

チェーン③
●盗賊の七つ道具

チェーン②
●マジック・ジャマー

チェーン①
●突進

逆順に処理していく

結果

まず一番最後に発動した「盗賊の七つ道具」から処理され、「マジック・ジャマー」の効果を無効にして破壊するぞ。次に「マジック・ジャマー」の処理だけど、先の「盗賊の七つ道具」によって無効にされているので発動は不発に終わってしまうのだ。したがって最後に処理される「突進」は発動を邪魔されることなく効果を発揮できるようになったぞ。

スペルスピードについて

カードの効果には、種類によってそれぞれスペルスピードが定められている。チェーンは、基本的にその効果のスペルスピード以上のスペルスピードを持つ効果でないと行うことができないのだ。

スペルスピード 1

一番スペルスピードの遅いグループ。このグループだけは他の効果に対してチェーンをすることは一切できず、チェーンに組み込まれるとしたら必ず「チェーン１」になる。メインフェイズでしか使用できない魔法カードと効果モンスターのほとんどがこのクラスだ。例えば罠などの効果でリバース効果が発動しても、それはチェーンではなく、罠の処理のあとに発動されるのだ。

- **通常魔法**
- **装備魔法**
- **フィールド魔法**
- **プレイ全般**
- **モンスターの効果（永続効果、起動効果、誘発効果、反転召喚時のリバース効果）**

スペルスピード 2

ここからが実際にチェーンが可能なグループ。スペルスピード１と同じスペルスピード２の効果に対してチェーンすることができる。いつでも発動可能な罠と速攻魔法、誘発即時効果などがこのクラスだ。装備魔法と似た効果の「援軍」は相手の「地割れ」にチェーンして攻撃力の一番高いモンスターを変えてしまうといった、装備魔法にはできない使い方が可能なのだ。

- **速攻魔法**
- **通常罠**
- **モンスターの効果（誘発即時効果）**

スペルスピード 3

一番スペルスピードの速いグループ。すべてのスペルスピードにチェーンすることが可能だ。魔法や罠の発動、モンスターの召喚自体を無効にするカウンター罠だけがこのクラスのカード。その威力の高さから発動時の代償も大きめなものが多いのが特徴。カウンター罠はもともとチェーンをするためのカードで、相手の魔法や罠から自分を守るといった超守備的なカードだ。

- **カウンター罠**

いちからデュエルを始める人のために

ジュニアルール紹介

基本ルールは新エキスパートルールとほぼ同じ

ジュニアルールは、デュエル初心者のための入門ルールとして作られたものだ。魔法や罠カードの使い方を簡単にして、魔法や罠がいりみだれる複雑な攻防が起こらないように配慮されたルールだぞ。もちろんチェーンも複雑になることはないので、初心者の人でも安心してデュエルできるし、また正しい判定を下せるようなルールとなっているのだ。

新エキスパートルールとの相違点

1 生け贄召喚をする必要なし

ジュニアルールでは、高レベルモンスターを呼び出すための生け贄が必要ないのだ。つまりレベル8以上のモンスターでもそのまま召喚することが可能。強いモンスターをガンガン場に呼び出してバトルさせることができるので、やってる方はとっても楽しめるのだ。

ブルーアイズでも

ブラックマジシャンでも

生け贄なしで召喚可能!!

2 魔法カードでも一度場にセットしてからでないと使えない

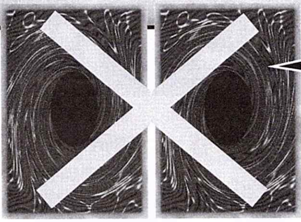
ジュニアルールでは魔法・罠カードを一度場にセットしてからでないと使用できないのだ。フィールド魔法を使う時も一度フィールドカードゾーンに伏せて出す必要がある。そして発動は次の自分のターンからとなるぞ。罠カードはセット後の次の相手ターンからだ。

発動のタイミング

- ●魔法…セット後、次の自分のターンから
- ●罠…セット後、次の相手のターンから

3 魔法・罠カードをセットできるのは基本的に1ターンに1枚だけ

カードを何枚も場に並べることができないのがジュニアルールの特徴だ。このルールも魔法や罠によってチェーンが複雑にならないための配慮のひとつだ。ジュニアルールでは、魔法・罠はあまり使わず、モンスターによるバトルを重視しているのだ。



4 速攻魔法も手札から使うことができない

ただし、セットしていれば相手のバトルフェイズ中にも使える点に変わりはない。ただ、自分ターンのバトルフェイズに手札から使うことができなくなっただけ。一度きちんと場にセットしたら、その直後の相手のターンからはいつでも発動することが可能だぞ。ジュニアルールで速攻魔法の使い方に慣れよう。

ジュニアルールでデュエルする人は、この速攻魔法や罠の使い方に慣れておけば、新エキスパートルールでも遊べるようになるぞ。

5 効果モンスター（誘発即時効果）を手札から使うことはできない

バトルフェイズに手札から捨てることで、攻撃を無効にする能力を持つ「クリボー」。ジュニアルールではこの効果は使用できないことになっているぞ。基本的にジュニアルールでは、カードはフィールドにセットしてからじゃないと使用できないのだ。

ただし「クリボー」のような誘発即時効果を持つモンスターはあまり数がいないのでそれ程気にする必要はない。

6 フィールド上に存在できる自分の魔法・罠カードは1枚まで

このルールはつまり、プレイヤーは1ターンに1枚しか魔法・罠カードを使うことはできないことを表している。これもジュニアルールならではのチェーンに気を配った配慮だと言える。デュエルにあまり自信のない人や始めたばかりの人には嬉しいルールだぞ。

フィールド魔法のみは例外で、魔法&罠ゾーンのカードの1枚とは数えずに、別のものとして考えてもいいぞ。

モンスターでありモンスターでない

モンスタートークンについて

インセクト女王

敵モンスターを倒すたびインセクトトークンを生みだすモンスター。

増殖

クリボートークンを一気に展開して壁を作り出す速攻魔法。

トークンの意味と扱い方

モンスタートークンとは、カードの効果で生みだされたモンスターのこと。カードではないので、デッキに入っている訳ではないし、破壊されても墓地には行かずデュエルから取り除かれてしまう。実際にフィールドに出すときは、クリップなど（攻・守表示ができるものなら何でもOK）をトークとしてモンスターゾーンに出そう。トークンも5枚制限の1枚として数えるぞ。

① トークンの表示形式について

トークンの表示形式は表向き攻撃表示と表向き守備表示のみで、裏表示は存在しない。したがって裏向きカードを対象にしている効果や「闇の訪れ」などの効果対象にはならないぞ。それ以外の効果は通常のモンスターカードと同様に影響を受ける。装備カードをつけることもできるぞ。また、トークンの攻撃力や守備力、種族や属性は、トークンを生んだ効果に記してあるのでそれに従おう。

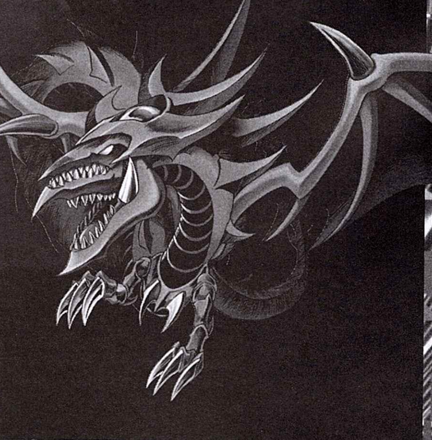
② トークンは生け贄には使えない

モンスタートークンは生け贄召喚のための生け贄にはできないので注意。カードの効果による生け贄は可能だ。また「ハネハネ」などの手札に戻す効果を受けた場合は、破壊されたときと同様、ゲームから取り除かれてしまうのでおぼえておこう。

モンスターカードQ&A

攻撃をしつつ、様々な効果も生みだす「効果モンスター」。攻撃力の高さだけでは勝利することが難しい現在のデュエルでは、欠かすことのできないカードたちだ！

アイルの小剣士 …… 50
悪魔の偵察者 …… 69
アメーバ …… 51
異次元の戦士 …… 52
カオスポッド …… 68
カタパルト・タートル …… 43
雷仙人 …… 49
仮面魔導師 …… 63
カラテマン …… 58
機械王 …… 66
寄生虫パラサイド …… 44
きまぐれの女神 …… 66
キャノン・ソルジャー …… 50
巨大ネズミ …… 39
キラー・スネーク …… 58
クリッター（黒き森のウィッチ） …… 53
ゲール・ドグラ …… 47
厳格な老魔術師 …… 67
コカローチ・ナイト …… 48
コトダマ …… 59
サイバーポッド …… 42
サンダー・ドラゴン …… 53
シャインエンジェル …… 49
地雷蜘蛛 …… 65
進化の繭 …… 46
人造人間－サイコ・ショッカー …… 64
人造人間 7号 …… 68
スフィア・ボム 球体時限爆弾 …… 54
精神寄生体 …… 64
空の昆虫兵 …… 67
ダーク・アイズ・イリュージョニスト …… 54
ダーク・エルフ …… 59
ダークファミリア …… 55
タイム・ボマー …… 58
壺魔人 …… 69
剣の女王 …… 67
デビル・フランケン …… 59
悪魔の調理師 …… 60
時の魔術師 …… 63
ドッペルゲンガー …… 55
ドリームピエロ …… 61
謎の傀儡師 …… 48
薄幸の美少女 …… 65
ハーピィ・レディ三姉妹 …… 62
ハーピィズペット竜 …… 60
ハネハネ …… 56
光の追放者 …… 67
人喰い虫 …… 68
封印されしエクゾディア …… 52
秒殺の暗殺者 …… 68
青い忍者 …… 57
ペンギン・ソルジャー …… 56
ペンギン・ナイト …… 60
ボアソルジャー …… 63
白い泥棒 …… 57
マーダーサーカス …… 51
マハー・ヴァイロ …… 61
ムカムカ …… 61
メタモル・ポット …… 62
ヤドカリュー …… 64
闇晦ましの城 …… 45
雷魔神－サンガ（三魔神カード） …… 47
勇気の砂時計 …… 66
リボルバー・ドラゴン …… 62
ロード・オブ・ドラゴン－ドラゴンの支配者－ 40



きょだいネズミ

巨大ネズミ

PS	効果	レベル: 4
攻	1400	地
守	1450	獣族

このカードが戦闘によって墓地へ送られた時、デッキから攻撃力1500以下の地属性モンスター1体をフィールド上に召喚(表向き攻撃表示。レベル5以上でも生け贄不要)してもよい。その後デッキをシャッフルする。

Q バトルフェイズ中に「巨大ネズミ」等の効果で召喚したカードで攻撃できる？

A バトルフェイズが終了していなければ可能です。

Q 「巨大ネズミ」等の効果で召喚できるカードの枚数は？

A 1体です。

Q 「巨大ネズミ」等が「強奪」「心変わり」されたとき戦闘によって墓地に行った場合、効果を使えるのはどっち？

A 墓地にいった時点でそのカードのコントローラーは元々の持ち主に戻っているので、効果を使えるのは元々の持ち主です。

Q 「巨大ネズミ」等に「デーモンの斧」を装備して、そのモンスターが墓地に置かれたとき、その効果の発動はどちらが先になる？

A そのカードをコントロールしているプレイヤーが選ぶことができます。

Q 「巨大ネズミ」等のモンスターが相手の攻撃表示モンスターにわざと攻撃して墓地に行った場合、効果は使用できる？

A この場合も、戦闘によって墓地に送られているので、効果を使うことができます。

Q 「巨大ネズミ」等の効果で、カードを出すタイミングはいつ？

A これらのカードが墓地に送られた後すぐです。

Q 「巨大ネズミ」等の効果で出したカードは「謎の傀儡師」の効果対象になる？

A 「巨大ネズミ」等の効果は特殊召喚扱いなので効果の対象になりません。

ロード・オブ・ドラゴンードラゴンのしはいしゃー

ロード・オブ・ドラゴンードラゴンの支配者ー

EX	効果こうか	レベル: 4
攻	1200	闇やみ
守	1100	魔法使い族まほうつかいぞく

効果

このカードがフィールド上で表になっている限り、ドラゴン族は、魔法・罠・効果の対象にならない。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」が出ているときに「トゥーン・ワールド」を出して「ドラゴン族・トゥーン」を召喚できない？

A 「ロード・オブ・ドラゴン」の効果はフィールド上にあるドラゴン族だけに有効な効果ですし、そもそも「トゥーン・ワールド」は対象をとった効果ではないので通常通り召喚可能です。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」が出ているときに「ドラゴン族・封印の壺」を使ったらどうなる？

A 「サンダーボルト」同様、「ドラゴン族・封印の壺」の効果は対象を選ばないので、「ロード・オブ・ドラゴン」でこの効果を防ぐことはできません。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」とそれより攻撃力の低いドラゴン族が出ている時に「地割れ」を使われたら、対象になるのは「ロード・オブ・ドラゴン」？

A 「対象を取る行為」とは、特定のカードを指定する事です。地割れは特定のカードを指定していないので対象外です。この場合はドラゴン族になります。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」が出ていて、「ドラゴンを呼ぶ笛」を使用したときに出てくるドラゴンは裏向きでもOK？

A 守備表示なら裏向きでもOKです。ただしそのカードがドラゴン族であることを証明するために、一度相手に見せてください。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」のカードが相手フィールドに出ているとき、「ドラゴンを呼ぶ笛」でドラゴン族を自分のフィールドに出せる？

A 「ドラゴンを呼ぶ笛」の効果には「ロード・オブ・ドラゴン」がフィールド上にあればよいとなっているので可能です。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」の効果が及ぼす範囲はフィールド上のみ？手札や墓地にあるドラゴン族モンスターには効果がないのですか？

A 魔法や罠、そして効果付きモンスターの効果は、特に表記がない限りフィールドだけの効果です。だから「クリッター」や「死者蘇生」などはドラゴン族にたいしても通常通り使用可能です。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」の効果は裏向きになっているドラゴン族にも有効？

A 効果は表向きになった時点で適用されます。例えば裏のまま破壊する「死者への手向け」なら使えるのです。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」が表になっているとき「ミラーフォース」を使われた場合どうなる？

A 「ミラーフォース」の効果は対象をとっていないので、攻撃表示のドラゴン族も破壊されます。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」が出たとき、ドラゴン族についていた装備魔法カードはどうなる？

A 「対象にならない」というのは、効果を発動させる際の選ぶ段階での話です。すでに装備されているカードは「ロード・オブ・ドラゴン」の影響はうけません。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」が表になっているときに「ハーピィズペット竜」の効果は発揮することはできる？

A 「ハーピィズペット竜」の効果は対象をとっていないので、効果は発揮できます。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」の効果で守られているドラゴン族に「異次元の戦士」で攻撃できますか？

A 攻撃は可能です。そして「異次元の戦士」の効果は対象をとっていないので、戦闘したドラゴン族とともにゲームから取り除かれます。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」が表になっているときに「クリボー」のカードを使ってドラゴン族のダメージを無くすことはできる？

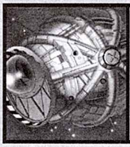
A クリボーの効果はダメージを与えたドラゴン族を対象にしているわけではないのでダメージをなくすことができます。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」が表になっていて「ミリス・レディエント」等の属性で強化されるカードが出てきたときに、それに該当するドラゴン族は効果の対象になる？

A 「ミリス・レディエント」などの効果も特定のモンスターを指定しない効果です。したがってドラゴン族でもこれらの効果は適用されます。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」がいる場合、「サンダー・ボルト」を使用するとドラゴン族も破壊することができる？

A カードテキストの「対象」という表記は、「1枚のカードを指定する効果」をさしています。一方、「サンダー・ボルト」は相手のモンスターすべてに与える効果で「対象」を取っていないので、「ロード・オブ・ドラゴン」の効果でドラゴン族を守ることはできません。これは「死のデッキ破壊ウイルス」などでも同様です。



サイバーポッド

サイバーポッド

PS	効果(リバース)	レベル: 3
攻	900	闇
守	900	岩石族

フィールド上のモンスターを全て破壊する。お互いデッキを一番上から5枚めくり、その中のレベル4以下のモンスターカードすべてを任意の表示形式でフィールド上に出す。

Q 効果でフィールドにカードを出すときの順番は？

A ターンプレイヤーが先になります。レベル4以下だったモンスターをターンプレイヤーがすべておいた後、相手プレイヤーがおきます。また、カードを裏向き表示で2枚以上出す場合は、カードの中身がばれないように、シャッフルして置くことができます。

Q 効果が発動したときに「執念の剣」等が墓地に行った場合の効果の処理はどうなる？

A あるひとつの効果の処理中に他の効果が割り込むことはできません。「サイバーポッド」の効果を一通り処理した後、最後に「執念の剣」の効果でデッキの一番上に戻ります。

Q 「サイバーポッド」の効果で、任意の表示形式を決めるのは誰？

A カードの持ち主それぞれが表示形式を自由に決めることができます。

Q 「サイバーポッド」が戦闘中リバースした場合、効果で出したモンスターはそのバトルフェイズに攻撃できる？

A バトルフェイズが終了していなければ可能です。

Q 「サイバーポッド」の効果で「クリッター」等の効果は使用できる？

A フィールドから墓地にいったときに発動する効果カードは発動できます。

Q 「サイバーポッド」が「光の護封剣」等の効果によって同時に2枚表になったときはどう処理される？

A 1枚目の「サイバーポッド」の効果をすべて処理した後、2枚目の効果を処理します。連続して「サイバーポッド」の効果が2回おこなわれるわけです。

Q 「サイバーポッド」の効果で出したカードは「魔力の枷」の対象になる？

A 「サイバーポッド」効果は手札を通らずにフィールドに出るので、手札からカードをプレイしたときに効果を発揮する「魔力の枷」は適用できません。

Q 「サイバーポッド」で、裏向きで出したカードを同一ターンで反転召喚できる？

A 通常の召喚と同じ考えです。出した時点で表示形式を決定しているので、そのターンの変更は不可です。

カタパルト・タートル

カタパルト・タートル

V7	効果こうか	レベル: 5
攻	1000	水みず
守	2000	水族みずぞく

効果

自分のフィールド上モンスターを生け贄に捧げる。捧げたモンスターの攻撃力の半分のダメージを相手に与える。

Q 「カタパルト・タートル」が2枚表表示であったとき、効果は2倍になる？

A 「カタパルト・タートル」の効果は、生け贄1体につきその半分のダメージを相手に与えます。従って、カタパルトが2枚あったとしてもダメージが2倍になることはありません。

Q 「カタパルト・タートル」の効果は、1ターン中何度も使用できる？

A 効果カードの効果発動は、特に表記のない場合は何度でも使用できます。

Q 「カタパルト・タートル」の効果で、自分自身を生け贄に出来ますか？

A できます。

Q 生け贄にするモンスターが、パワーアップしていた場合ダメージはどうなる？

A パワーアップした攻撃力の半分のダメージになります。

Q 「右手に盾を左手に剣を」を発動中に効果を使用したときは、どちらの数値を適用する？

A 「右手に盾を左手に剣を」で現在攻撃力になっている、守備力の数値の半分がダメージとなります。

Q 効果で生け贄にするモンスターは裏向きのモンスターでも可能？

A 裏向きでも可ですが、裏のまま生け贄にした場合はリバース効果は発動しません。

きせいちゅうパラサイド

寄生虫パラサイド

COA	効果（リバース）	レベル: 2
攻	500	地
守	300	昆虫族

相手のデッキに表向きで混ぜてシャッフルする。相手がこのカードをドローした時、このカードは表側守備表示でフィールド上に特殊召喚される。相手フィールド上の表側表示モンスターは全て昆虫族となり、さらに相手に1000ポイントのダメージを与える。

Q 「寄生虫パラサイド」の効果はプレイヤーが選んで発動させせないことは可能？任意？

A リバースしたらかならず発動しなければいけません。

Q 「寄生虫パラサイド」を「クリッター」「苦渋の選択」などで取り除ける？

A 不可能です。手札に加える効果の対象に選ぶことができるのは、自分のカードのみです。したがって、クリッターなどの対象にすることはできません。

Q 「寄生虫パラサイド」の効果は攻撃されて発動する？

A 破壊された場合は効果は発動できず墓地行きです。

Q 「寄生虫パラサイド」がその効果で場に出た後、通常召喚は出来る？

A 「寄生虫パラサイド」は特殊召喚扱いなので、通常召喚できます。

Q 「天使の施し」の効果で「寄生虫パラサイド」を引いてしまった場合、その効果はどこで発動？

A ドローした際に「パラサイド」の効果が強制発動され、その後さらに2枚捨てます。

Q 「DNA改造手術」で特定種族を指定している時、「寄生虫パラサイド」が効果でフィールドにでたら、どう処理される？

A 後に出した効果のほうが優先になるので昆虫族になります。

闇晦ましの城

B7	効果（リバース）	レベル: 4
攻	920	闇
守	1930	悪魔族

このカードが表になった時、アンデット族モンスターの攻撃・守備力は1ターンごとに200ポイントアップ！　この効果は5ターン目まで続く。

Q 「闇晦ましの城」の効果は、発動ターンに200ポイントアップ？

A 発動したターンを1ターン目としているのでそのターンでアンデット族は200ポイントアップです。

Q 2枚の「闇晦ましの城」が表になった場合、効果は重複するの？

A そうです。それぞれ表になったターンから効果は始まり、1枚につき200ポイントアップします。

Q 「闇晦ましの城」の効果発動後、6ターン目以降パワーアップはなくなるの？

A 6ターン目以降もモンスターはパワーアップされた数値のままです。ただし「闇晦ましの城」がフィールドからなくなったらリセットされます。

Q 「闇晦ましの城」の効果は相手のアンデット族も対象になってパワーアップする？

A 効果は全フィールドに及ぶため相手のアンデット族も強化されます。

Q 「ゴースト王ーパンプキングー」が裏守備表示「闇晦ましの城」を攻撃したときは、「城」の効果発動で、「パンプキング」はパワーアップして「城」を破壊？

A 効果発動はダメージステップの後になるので、「闇晦ましの城」は破壊されず、戦闘終了後に「パンプキング」はパワーアップします。

MONSTER CARD

しんかのまゆ

進化の繭

ROB	効果	レベル:	3
攻	0	地	
守	2000	昆虫族	

効果

装備魔法カードのように表側表示の「プチモス」に装備する。装備時の攻撃・守備力は「進化の繭」の数値を適用する。

Q 「進化の繭」を装備した「プチモス」は「成仏」の効果で、破壊できますか？

A 「プチモス」についた「進化の繭」は装備カード扱いになるので破壊可能です。

Q 「進化の繭」を裏向き守備表示の「プチモス」につけることはできる？

A 通常の装備カードと同様につけることはできません。

Q 「プチモス」に「進化の繭」を装備してる時に破壊された場合、破壊されるのは「進化の繭」だけ？

A これも通常の装備カードと同じ扱いです。2枚とも墓地に送られます。

Q 「進化の繭」を付けた「プチモス」を「ハネハネ」or「ペンギン・ソルジャー」の効果を使った場合どのカードが手札に戻りますか？

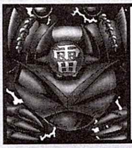
A 「プチモス」が手札に戻り、「進化の繭」は装備カード扱いなので破壊されます。

Q 「プチモス」を召喚したターンで、「進化の繭」を召喚できる？

A 進化の繭はモンスターカードなので1ターンに両方は出せません。

Q 「進化の繭」は手札から直接「プチモス」装備？　それとも1度反転召喚してから効果発動？

A 「プチモス」に装備させる場合は手札から使用します。ただし「進化の繭」を単体で召喚した場合は「プチモス」に装備させることはできません。



らいましんーサンガ　さんましんカード

雷魔神ーサンガ(三魔神カード)

ROB	効果	レベル:	7
攻	2600	光	
守	2200	雷族	

効果

相手攻撃モンスターからこのカードへの攻撃力を1回だけ0にする。この効果発動機会はプレイヤーが選んでよい。

Q 三魔神の効果で「人喰い虫」などの効果は防げる?

A 効果で防げるのは直接攻撃のダメージだけです。効果による破壊を防ぐことはできません。

Q 三魔神の効果は裏向き表示の時に攻撃されたときでも発動できますか?

A 攻撃される際はカードを表向き表示にするため、効果は発動可能です。

Q 相手の三魔神を1度効果を使われた後に「心変わり」でコントロールを奪いました。この場合、効果はまた使えるようになる?

A 「心変わり」は再召喚ではなく、あくまでコントローラーが変わる効果。使用済みの効果がリセットされることはありません。

Q 手札にサンガ、ヒューガ、スーガがある状態でゲート・ガーディアンは出せない?

A サンガ・スーガ・ヒューガが場に出ている状態でなければ召喚できません。

Q 効果使用済みの「三大魔神(サンガ等)」が破壊され、「時の機械ータイム・マシーンー」を使って復活した場合、効果はふたたび使える?

A 1度破壊された後に戻るので、効果はリセット。ふたたび使用できます。

ゲール・ドグラ

ゲール・ドグラ

B6	効果	レベル:	2
攻	650	地	
守	600	昆虫族	

効果

3000ライフポイント支払うことで、自分の融合デッキからモンスター1体を墓地に捨てることができる。

Q 「ゲール・ドグラ」の効果で墓地に送った融合モンスターは死者蘇生で復活できる?

A 墓地に送られた融合モンスターは正規の召喚手順をふんでいないので、死者蘇生で蘇えらせることはできません。

なぞのくぐつし

謎の傀儡師

R3	効果	レベル: 4
攻	1000	地
守	1500	戦士族

効果

モンスターが召喚・反転召喚(表側表示になった時も含む)された時、1体につき500ライフポイントを回復する。

Q 「謎の傀儡師」は相手がモンスターを召喚した場合も効果発動する?

A 相手が召喚した場合でも、効果は適用され自分のライフが回復します。

Q 「謎の傀儡師」が2枚表向きになっている場合、効果は2枚分?

A 1枚のカードそれぞれに効果が発動しますので回復するポイントも倍になります。

Q 「謎の傀儡師」の効果は、「死者蘇生」等の魔法カードや儀式、融合でモンスターを出したときでも適用される?

A これらの方法によるよるモンスターの呼び出しは特殊召喚扱いです。通常召喚ではないので適用はされません。

Q 「謎の傀儡師」を召喚した時、このカード自体でライフは回復しますか?

A このカード自体には適用されません。このカードがオープンした後のカードから適用されます。

Q 「謎の傀儡師」の効果は、裏向きモンスターが攻撃を受けて表になってもOK?

A 通常召喚(反転召喚)されたときのみ効果が発動します。

コカローチ・ナイト

コカローチ・ナイト

R2	効果	レベル: 3
攻	800	地
守	900	昆虫族

効果

「コカローチ・ナイト」が墓地へ送られた時、デッキの一番上に戻る。

Q 「コカローチ・ナイト」は、手札やデッキから捨てられた時も効果は発動する?

A どんな手順でも墓地へ行った時点で効果は発動します。

かみなりせんにん
雷仙人

V7	効果（リバース）	レベル: 4
攻 1500	光	
守 1300	雷族	

効果
雷仙人が表になった時、3000ライフポイントを得る。フィールド上から墓地に送られた時、5000ライフポイントを払う。

Q 「雷仙人」が裏表示のまま墓地にいった場合でも5000ダメージを受ける？

A 裏のまま墓地に送られても、ダメージは受けてしまいます。

Q 裏向き「雷仙人」に「心変わり」を使った場合、表向きにした時、3000ポイント回復はどっちに？　さらに生け贄に使用すると、ダメージはどっちになる？

A 回復はその時点でのコントローラーです。生け贄に使用すると、墓地に置かれた時点ではコントロールは元の持ち主にあるので相手にダメージです。

Q 「雷仙人」を「死者蘇生」で持ってきて、その後墓地に行った場合もダメージを受ける？

A 受けます。

Q 「雷仙人」を儀式の生け贄として手札から墓地に送られた場合はダメージは受ける？

A 受けません。「雷仙人」はフィールドから墓地への時のみダメージです。

Q 「雷仙人」召喚時、「昇天の角笛」で召喚無効の場合、ダメージは？

A 「昇天の角笛」は召喚自体無効にするので、「雷仙人」はフィールドに出されたことになりません。したがってダメージは受けません。

シャインエンジェル
シャインエンジェル

PS	効果	レベル: 4
攻 1400	光	
守 800	天使族	

効果
このカードが戦闘によって墓地へ送られた時、デッキから攻撃力1500以下の光属性モンスター1体をフィールド上に召喚（表向き攻撃表示。レベル5以上でも生け贄不要）してもよい。その後デッキをシャッフルする。

Q 「シャインエンジェル」等で出した「センジュゴッド」等はその効果を使用できる？

A 「シャインエンジェル」の効果は通常召喚なので、召喚（反転召喚）したときの効果は発動します。ただし、通常召喚なのでこの効果を使用した後は手札からモンスターを召喚できません。

キャノン・ソルジャー

キャノン・ソルジャー

V6	効果こうか	レベル: 4
攻	1400	闇やみ
守	1300	機械族きかいぞく

効果

モンスター1体を生け贄に捧げ、相手のライフポイントに500ポイントのダメージを与える。

Q 「キャノン・ソルジャー」の効果は1ターンに何回でも使える？

A 自分のターンであれば、生け贄にできるモンスターがいる限り何度でも使えます。

Q 「キャノン・ソルジャー」自身を生け贄にこの効果を使うことはできる？

A 自分自身を生け贄にすることも可能です。

Q 「キャノン・ソルジャー」が表表示で2枚あった時、1枚の生け贄で効果は2倍になりますか？

A 「キャノン・ソルジャー」の効果は、生け贄1体につき500ダメージですので、2枚あっても2倍にはなりません。

Q 「キャノン・ソルジャー」の効果は、裏向きカードでも発動可能ですか？

A 裏向きでも生け贄にできます。裏のまま生け贄にしたら、リバースなどの効果は発動できません。

アイルのしょうけんし

アイルの小剣士

B7	効果こうか	レベル: 3
攻	800	水みず
守	1300	戦士族せんしぞく

効果

場のモンスター1体を生け贄に捧げることで、このカードはそのターン終了時まで攻撃力700ポイントアップ！

Q 「アイルの小剣士」の効果で、生け贄2体で攻撃力1400アップは可能？

A この効果は可能な限り使用できます。4体生け贄にできればなんと2800アップ！

Q 「アイルの小剣士」の効果で、相手モンスターを生け贄に捧げることはできますか？

A 自分がコントロールしているモンスターのみです。したがって「強奪」などで奪われたモンスターも生け贄にはできません。

マーダーサーカス

マーダーサーカス

B7	効果	レベル: 4
攻	1350	闇
守	1400	悪魔族

効果
このカードが守備表示から攻撃表示に変わった時、相手モンスター1体を持ち主の手札に戻す。

Q 「マーダーサーカス」の効果で、自分のモンスターを戻すことはできますか？

A 「相手モンスター」とカードに書いてあるため相手のみです。

Q 「心変わり」で持ってきた相手カードは「マーダーサーカス」の効果対象になりますか？

A 「心変わり」や「死者蘇生」で相手から奪ったモンスターは、フィールド上では自分のカードとして扱うため効果対象になりません。反対にこれらのカードで奪われたモンスターは効果対象にでき、自分の手札に戻ってきます。

Q 「マーダーサーカス」の文中の『相手モンスター』とは相手のフィールドに出ているモンスターだけ？　墓地の中のカードでもいいの？

A 相手の場に出ているモンスターを指します。

Q 「マーダーサーカス」を表向き攻撃表示にしたときに「落とし穴」を使われた場合、「マーダーサーカス」の効果は発動する？

A 「落とし穴」は表向き攻撃表示が完了したカードに対して効果を発動させるカードです。従って、表になった時点で発揮される「マーダーサーカス」の効果は適用されます。

アメーバ

アメーバ

MR	効果	レベル: 1
攻	300	水
守	350	水族

効果
このカードのコントロールが相手に移った時、相手に2000ポイントのダメージを与える。この効果は1度しか使えない。

Q 「アメーバ」「グリグル」などの効果が発動した後、再度効果を発動させたい場合は一度墓場に行ってからでないとダメ？

A 墓地に行かなくても、コントロールが移動する度にダメージは与えられます。

Q 「アメーバ」「グリグル」などの効果は、裏向きでコントロールが移っても効果発動する？

A 裏向きでも発動します。

いじげんのせんし

異次元の戦士

V7	効果こうか	レベル: 4
攻	1200	地ち
守	1000	戦士族せんしぞく

効果

このカードを攻撃またはこのカードの攻撃を受けたモンスターとこのカードはゲームから取り除き、そのデュエル中使用できない。

Q 「異次元の戦士」で攻撃した(攻撃を受けた)とき、ダメージの計算はする?

A ダメージ計算をした後に効果発動です。

Q 「異次元の戦士」で攻撃したとき、裏向き効果付きモンスターの効果は発動しますか?

A 裏向きモンスターの効果発動後、「異次元の戦士」の効果で取り除かれます。

Q 装備カードがついているモンスターに攻撃をしたとき、装備カードはどうなりますか?

A 墓地へ送られます。ゲームから取り除かれるのはモンスターだけです。

Q 「異次元の戦士」で「幻影の壁」を攻撃したらどうなる?

A まず「異次元の」効果が、次に「幻影」の効果がチェーンにのります。逆順解決で「幻影」が効果を先に解決「異次元」は手札に戻り、次に「異次元」の効果で「幻影」がデュエルから除外されます。

ふういんされしエクゾディア

封印されしエクゾディア

PG	効果こうか	レベル: 3
攻	1000	闇やみ
守	1000	魔法使い族まほうつかいぞく

効果

このカードに加え、「封印されし者の左足・右足・左腕・右腕」が手札に全て揃った時、勝利が決定する。

Q 効果付きカードなどの効果で、エクゾディアカードが同時にそろった場合の勝敗は?

A 両方の効果が適用され、引き分けとなります。

Q 「エクゾディア」カードは墓地に行った後に、死者蘇生で場に出し、ハネハネなどで手札に戻しても効果を発動できる?

A 発動できます。制限カードになっている現在のルールでは必須テクニックかも。

サンダー・ドラゴン

サンダー・ドラゴン

V7/B7	効果	レベル: 5
攻	1600	光
守	1500	雷族

効果

自分のメインフェイズで、手札からこのカードを捨てデッキから別のサンダー・ドラゴンを2枚まで手札に加える事ができる。

Q 「サンダー・ドラゴン」の効果で「サンダー・ドラゴン」のカードを持ってくるときに、相手にカードを見せる必要はある？

A 確認のため必ず相手にカードを見せなければいけません。

Q 「サンダー・ドラゴン」はメインフェイズでいきなり捨てられる？　それとも「天使の施し」等の効果で捨てないとだめなの？

A カードを捨てることもこのカードの効果の一部なので、単体で捨てることができます。

Q 「サンダー・ドラゴン」の効果は「メタモルポッド」や「天使の施し」などの他のカードの効果によって捨てたときでもつかえる？

A 自分のメインフェイズで手札から捨てていれば、他の魔法カードの効果で捨てても発動可能です。また、効果を発動するかしないかは自分で選択することができます。

クリッター（くろきもりのウィッチ）

クリッター（黒き森のウィッチ）

V6	効果	レベル: 3
攻	1000	闇
守	600	悪魔族

効果

このカードが墓地に送られた時、自分のデッキから攻撃力1500以下のモンスターを1枚手札に加え、デッキを切り直す。

Q 攻撃表示の「クリッター」が相手攻撃で倒され、ライフポイントが0になりました。しかしこの「クリッター」の効果で「エクゾディア」を5枚そろえられた場合どうなる？

A カードが墓地に行くよりもダメージ計算をおこなうのが先なので、「クリッター」の効果を使えずにそのプレイヤーの負けとなります。

Q 「心変わり」でカードを相手に持っていかれ、そのカードを生け贄にされた場合、効果は、どちらのプレイヤーが使用できる？

A ウィッチを相手に取られ、生け贄などで破壊されても、破壊されたウィッチは持ち主の墓地へ送られます。従って、デッキからカードを持ってくることができるのは持ち主です。

Q 「クリッター」「黒き森のウィッチ」の効果は絶対発動？

A 絶対発動です。対象となるカードがデッキになかった場合は効果は不発となります。

スフィア・ボム　きゅうたいじげんばくだん

スフィア・ボム　球体時限爆弾

限定	効果こうか	レベル:　4
攻	1400	闇やみ
守	1400	機械族きかいぞく

裏守備表示のこのカードを敵モンスターが攻撃した時、このカードは攻撃モンスターの装備カードになる。(ダメージ計算なし) 次の相手ターンのスタンバイフェイズに、このカードと装備モンスターを破壊する。その時、装備モンスターの攻撃力分のダメージを相手に与える。

Q 装備された「スフィア・ボム」とリバースした「タイム・ボマー」がスタンバイフェイズにいた場合、その効果の発動順番はどうなる?

A それらのカードをコントロールしているプレイヤーが発動順番を決めることができます。

Q 「スフィア・ボム」が相手の装備カードになったとき、魔法・罠カードが5枚あった場合はどうなる?

A 魔法・罠カードは5枚以上置けないので、効果は不発におわり「スフィア・ボム」も破壊されてしまいます。

Q 装備カードとなった「スフィア・ボム」は、「魔法除去」「ハーピィの羽根帚」等で破壊することは可能?

A 一般の装備カードと同じように扱われるので破壊されます。

ダーク・アイズ・イリュージョニスト

ダーク・アイズ・イリュージョニスト

限定	効果こうか(リバース)	レベル:　2
攻	0	闇やみ
守	1400	魔法使い族まほうつかいぞく

効果

このカードがフィールド上に存在している間、指定した対象のモンスター1体は永続的に攻撃できなくなる。

Q 「ダーク・アイズ・イリュージョニスト」の効果は何体指定できますか?

A 「対象のモンスター1体は」とカードにあるとおり1体のみです。

Q 相手からの攻撃でリバースしたとき、効果を発動させて攻撃してきたモンスターを攻撃不能にし「ダーク・アイズ・イリュージョニスト」を守ることはできる?

A 効果の発動よりダメージ計算が先におこなわれるので守ることはできません。

Q 「ダーク・アイズ・イリュージョニスト」の効果で裏向きのモンスターを指定できますか?

A 指定できます。ただし攻撃ができなくなるだけで、表示形式の変更は可能です。もちろんこれは表向きのカードを指定した場合にも同様です。

ダークファミリア

ダークファミリア

PS	効果(リバース)	レベル: 2
攻	500	闇
守	500	悪魔族

効果

このカードが墓地へ送られた時、自分と相手は墓地からモンスター1体を選びフィールド上にプレイする。

Q 「ダークファミリア」の効果で墓地からモンスターをプレイするとき、お互いにそのカードを確認できる?

A 確認できます。

Q 「ダークファミリア」の効果で墓地のモンスターをプレイするときの順番はある?

A ターンプレイヤーが先にモンスターをプレイします。

Q 「ダークファミリア」の効果がバトルフェイズ中に発動したとき、攻撃表示でプレイしたモンスターはそのまま攻撃できる?

A バトルフェイズが終了していなければ可能です。

ドッペルゲンガー

ドッペルゲンガー

R3	効果(リバース)	レベル: 3
攻	650	闇
守	900	戦士族

効果

フィールド上の裏側表示の魔法か罠カードを必ず2枚選び、それを破壊する。

Q 「ドッペルゲンガー」の効果に対してフィールド上に2枚ある罠カードのうちの1枚の「偽物のわな」を使用したとき、もう片方は守られる?

A 守れます。守るカードの効果は「偽物のわな」で防ぎ、「偽物のわな」に対する効果は対象がなくなったので不発に終わります。

Q 「ドッペルゲンガー」が表になったとき、この効果で破壊される前に伏せてあった罠カードを使用する事はできる? 例えば「死のデッキ破壊ウイルス」や「自業自得」など。

A 相手が「ドッペルゲンガー」を表にした瞬間ならば発動可能です。ちなみにもし2枚しか場に罠カードがなく、その内1枚をその瞬間に発動した場合、場に罠カードが残り1枚になってしまったら「ドッペルゲンガー」の効果は不発に終わります。

Q 「ドッペルゲンガー」の効果に対応してチェーンをかける場合どのタイミングでできる?

A 「ドッペルゲンガー」のカードがリバースされ効果発動宣言をした時です。効果対象を指定してしまったらチェーンを組むことはできません。

ハネハネ

PG	効果（リバース）	レベル：2
攻	450	地
守	500	獣族

効果

フィールド上のモンスター1体を持ち主の手札に戻す。（裏表は問わない）

Q 儀式モンスターや融合モンスターに「ハネハネ」の効果を使った場合どうなる？

A 儀式モンスターは手札に、融合モンスターは融合デッキに戻ります。これらのカードをフィールドに出すには、再び正規の召喚方法をおこなわなければなりません。

Q 装備魔法カードの付いたモンスターを「ハネハネ」の効果で戻した場合、装備カードは？

A ハネハネはモンスターのみを手札に戻す効果です。付いている装備カードは破壊されます。

Q 「ハネハネ」の効果で、裏向きの効果付きカードを手札に戻すとき、その効果はつかえる？

A 裏向きの状態のままで手札に戻されるので、例えリバース効果であっても効果は発動しません。

ペンギン・ソルジャー

R3	効果（リバース）	レベル：2
攻	750	水
守	500	水族

効果

フィールド上のモンスターカードを2枚まで持ち主の手札に戻す事ができる。

Q 「ペンギン・ソルジャー」の効果が発動されたときに相手に1枚しかモンスターがいなかった場合、2枚目として自分のカードが手札に戻ってくるの？

A 必ず2枚手札に戻す必要はありません。コントロールプレイヤーが枚数を決定することができます。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」とドラゴン族が出ているとき、「ペンギン・ソルジャー」の効果の最初の1枚で「ロード・オブ・ドラゴン」を指定して、その後にドラゴン族を指定して手札に戻させることは可能？

A この効果は1枚ずつ処理されます。「ロード・オブ・ドラゴン」が手札に戻された時点で、ドラゴン族を指定することが可能になるので2枚とも手札に戻すことが可能です。

Q フィールドに裏向き「ペンギン・ソルジャー」が1枚しかない場合、効果発動は可能ですか？

A 発動は可能です。この場合は「ペンギンソルジャー」だけが手札に戻ります。

ブルー・にんじゃ

青い忍者

PG	効果こうか(リバース)	レベル: 1
攻	300	地ち
守	300	戦士族せんしぞく

フィールド上の魔法カード1枚を破壊する。(対象カードが裏の場合、表にしてそれが魔法カードなら破壊する。違う場合は元に戻す。そのカードの効果は発動しない)

Q 「青い忍者」や「カードを狩る死神」が表になったとき、相手の場に対象カードが無かったらどうなる?

A あなたのフィールドに対象のカードがある場合はその中から自分で1枚選んでカードを破壊します。フィールド上に対象のカードがない場合は効果は無効です。

Q では対象カードが自分のフィールドにしかなく、それがすべて裏向き表示だった場合は?

A この場合も自分でカードを選択できます。わざと対象外のカードを選んで破壊を防ぐことも可能ですが、どちらにしてもその選んだカードは相手に見せなければなりません。

Q 相手が「サンダー・ボルト」を使ってきたときに、伏せてあった「硫酸のたまった落とし穴」で伏せてあった「青い忍者」をリバースさせて効果を発動させる。この方法で相手の「サンダー・ボルト」の効果を防げる?

A 魔法カードを破壊することはできますが、「サンダー・ボルト」の効果自体はすでに発動ずみなのでこれを防ぐことはできません。「光の護封剣」などの永続効果魔法には有効です。

ホワイト・シーフ

白い泥棒

ROB	効果こうか	レベル: 3
攻	1000	光ひかり
守	700	魔法使い族まほうつかいぞく

「白い泥棒」が相手にダメージを与えた時、相手はランダムに手札を1枚捨てる。

Q 「白い泥棒」の効果で手札を捨てるとき、どちらのプレイヤーに捨てさせるカードの選択権がある?

A 攻撃を受けた相手プレイヤーがランダムに一枚選択して捨てます。

Q 「白い泥棒」の効果は、攻撃表示同士のポイント差でプレイヤーにダメージを与えた場合は発動する?

A この場合は「相手に与えたダメージ」と考え、効果を発動します。

Q 相手からの攻撃で相手カードの攻撃力より「白い泥棒」の守備力が高い時にダメージを与えられますが、そのときでも効果発動する?

A この場合も前の質問と同様に「相手に与えたダメージ」と考え、効果を発動します。

カラテマン

カラテマン

PS	効果	レベル: 3
攻	1000	地
守	1000	戦士族

1ターンに一度だけこのカードの攻撃力を倍にすることができる。この効果を使用したら、ターン終了時にこのカードを破壊する。その攻撃力とはこのカードの元々の攻撃力である。

Q 「カラテマン」の効果は自分のターンのメインフェイズでしか使用できない？相手に攻撃されたときはつかえるの？

A 相手に攻撃されたときや、「地割れ」などを使われたときにも発動可能です。ちなみにこの効果は誘発即時効果に分類されます。

Q 「カラテマン」が効果で墓地に行ったとき、「遺言状」の効果対象になりますか？

A 「カラテマン」はフィールドから墓地へいっているので、「遺言状」の効果をつかうことができます。

キラー・スネーク

キラー・スネーク

限定	効果	レベル: 1
攻	300	水
守	250	爬虫類族

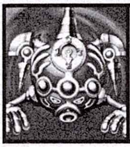
自分のスタンバイフェイズに「キラー・スネーク」が墓地に存在していた場合、「キラー・スネーク」を手札に戻すことができる。

Q 「キラー・スネーク」が「ミスター・ボンバー」などの効果でスタンバイフェイズで破壊された場合、このスタンバイフェイズ中に手札に戻せる？

A スタンバイフェイズはこのフェイズ中にできることがある限り終了しません。「ミスター・ボンバー」の効果で「キラー・スネーク」が墓地に行ったと同時にこのカードの効果の発動可能になるので、同じスタンバイフェイズ中に手札に戻せます。

Q 「キラー・スネーク」の効果は、絶対に発動しなければいけないの？

A カードに「戻すことができる」と表記されているため、必ずしも戻す必要はありません。コントロールプレイヤーが選択することができます。



タイム・ボマー

タイム・ボマー

PS	効果(リバース)	レベル: 2
攻	200	炎
守	1000	炎族

自分のスタンバイフェイズに、このカードを生け贄に捧げる。全ての味方モンスターを破壊し、その総攻撃力の半分のダメージを相手に与える。

Q 「タイム・ボマー」の効果を使用したとき「タイム・ボマー」の攻撃力分の半分のダメージはその効果に含まれる？

A タイム・ボマーは、総攻撃力には含みません。

コトダマ

PS	効果	レベル: 3
攻	0	地
守	1600	天使族

このカードがフィールド上に表側表示で存在する限り、同じカード名を持つモンスターはフィールド上に存在できなくなる(裏側表示は含まない)。後から同じカードがプレイされた場合、それを打ち消し破壊する(同時の場合、双方を破壊する)。

Q 「コトダマ」発動中に、すでにフィールド上にある同じリバース効果モンスターがリバースした場合は効果が発動する?

A 「コトダマ」の効果は召喚自体をうち消し、そのカードを破壊するのでリバース効果は発動されません。

Q 「クリッター」等が表向きでフィールドにいる状態で手札からもう一枚の「クリッター」を出した場合、墓場に行った「クリッター」の効果は使用できる?

A 後から出された同名カードは召喚をうち消され破壊されます。したがって一度フィールドに出たことにはならず、「クリッター」の効果は使用できません。

ダーク・エルフ

V7	効果	レベル: 4
攻	2000	闇
守	800	魔法使い族

ライフポイントを1000ポイント支払わないと攻撃できない。

Q 「ダーク・エルフ」は攻撃するたびにライフを払うの?
それとも、1000ポイントで何回も攻撃できるようになる?

A 攻撃宣言をするたびにライフを1000ポイント払う必要があります。

Q ダーク・エルフで攻撃宣言をしたときに鎖付きブーメランを使用された場合、ライフは1000ポイント減る?

A ダークエルフは、ライフを1000払わないと攻撃宣言できません。よって、攻撃宣言した時点で払われ「鎖付きブーメラン」の効果も正常に発動します。

デビル・フランケン

B6	効果	レベル: 2
攻	700	闇
守	500	機械族

5000ポイントを支払う事で、自分の融合デッキからモンスターを1体フィールド上に出す事ができる。

Q 「デビル・フランケン」「モンスター・アイ」などの効果は1ターンに何回でも使える?

A 特に限定する表記がないため、コストさえ払えば何度でも使用できます。「デビル・フランケン」は現実的に難しいけど…。

ハーピィズペットドラゴン

ハーピィズペット竜

限定	効果	レベル: 7
攻	2000	風
守	2500	ドラゴン族

効果

フィールド上の表になっている「ハーピィ・レディ」1体につき攻撃力・守備力が300ポイントアップ！

Q 「ハーピィズペット竜」の効果は、「ハーピィ・レディ三姉妹」にも適用される？

A 「ハーピィ・レディ」のみに適用される効果で、「ハーピィ・レディ三姉妹」ではパワーアップはできません。

Q 相手側に「ハーピィ・レディ」がいる場合でも、自分側の「ハーピィズペット竜」はパワーアップする？

A 場所に関係なく、フィールド上に「ハーピィ・レディ」がいるぶんだけ「パーピィズペット竜」はパワーアップします。

ペンギン・ナイト

ペンギン・ナイト

MR	効果	レベル: 3
攻	900	水
守	800	水族

効果

このカードが相手によってデッキから墓地に直接送られた時、墓地とデッキを合わせてシャッフルし、新しいデッキとする。

Q 「ペンギン・ナイト」の効果が発動し、墓場からデッキに戻るカードの中に「ペンギン・ナイト」も含まれる？

A この効果は墓場へいったときに発動し、その時点でこのカードは墓場の中のカードなので含まれます。

Q 「ペンギン・ナイト」の効果で墓場にある「融合モンスター」は？

A 融合デッキに戻ります。

デビル・コック

悪魔の調理師

B7	効果	レベル: 4
攻	1800	闇
守	1000	悪魔族

効果

このカードが戦闘で直接相手にダメージを与えた時、相手はデッキからカードを2枚引く。

Q 「デビルコック」の効果は、攻撃力のポイント差(貫通ダメージ)でも適用する？

A 攻撃力のポイント差でライフにダメージを与えるのは、直接攻撃としているので、「デビルコック」の効果は適用されます。

マハー・ヴァイロ

マハー・ヴァイロ

MR	効果	レベル: 4
攻	1550	光
守	1400	魔法使い族

効果
装備カードの効果に加え、装備カード1枚につき攻撃力500ポイントアップ!

Q 「マハー・ヴァイロ」の効果は、他のモンスターに付いている装備カードも1枚として数えるの?

A マハー・ヴァイロが装備した装備カードだけが効果の対象になります。

Q 「マハー・ヴァイロ」は、どんな装備カードでも効果の対象になるの? 例えば「磁力の指輪」や「細菌感染」、「しびれ薬」など。

A 装備カードであればどんな効果をもつカードでも効果の対象になります。

ムカムカ

ムカムカ

V6	効果	レベル: 2
攻	600	地
守	300	岩石族

効果
自分の手札1枚につき、このカードの攻撃力・守備力が300ポイントアップ!

Q 手札が5枚以上あるとき、「ムカムカ」は「遺言状」や「サイバーポッド」などでフィールドに出せる?

A デッキから選ぶ時点ではこのカードは攻撃力600なので、フィールドに出せます。

Q 手札が5枚以上あるとき、「ムカムカ」は「硫酸のたまった落とし穴」で破壊できる?

A フィールドで表になった時点で「ムカムカ」はパワーアップするので、「硫酸のたまった落とし穴」で破壊不可能です。

ドリーム・ピエロ

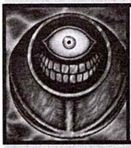
ドリーム・ピエロ

B7	効果	レベル: 3
攻	1200	地
守	900	戦士族

効果
このカードが攻撃表示から守備表示に変わった時、相手モンスター1体を破壊する。

Q 「心変わり」で奪った相手モンスターは「ドリーム・ピエロ」の効果で破壊することはできる?

A モンスターは自分側のフィールド上にある限り、自分のモンスターとしてカウントします。従って、「ドリーム・ピエロ」の効果対象にはなりません。



メタモルポッド

メタモルポッド

R3	効果(リバース)	レベル:	2
攻	700	地	
守	600	岩石族	

効果
相手と自分の手札を全て捨てる。その後、お互い自分のデッキからカードを5枚引く。

Q 自分が使用した「メタモルポッド」の効果では、「イビー」「エレクトリック・スネーク」の効果は発動しない?

A 「イビー」等のカードには「相手によって」と表記があるため、自分の「メタモルポッド」では効果は発動できません。

Q それでは「メタモルポッド」が相手に攻撃されて表になった場合はどうなる?

A 攻撃されて表になった場合でも、効果自身はあなたの「メタモルポッド」で発動されているので、やはり「イビー」等のカードの効果は発動できません。

リボルバー・ドラゴン

リボルバー・ドラゴン

V7	効果	レベル:	7
攻	2600	闇	
守	2200	機械族	

効果
コインを3回投げる。その内2回が表なら、相手のモンスター1体を破壊する。効果は自分のターンに1度だけ有効。

Q 「リボルバー・ドラゴン」の効果を使った後、攻撃はできますか?

A 効果と攻撃は別です。このターンにまだバトルフェイズをおこなっていなければ攻撃は可能です。

Q コイントスで3回とも「表」が出た場合はどうなる?

A 効果は通常どおり発動できます。残念ながら3回とも「表」だと威力が増す、ということはありません。

ハーピィ・レディさんしまい

ハーピィ・レディ三姉妹

ROB	効果	レベル:	6
攻	1950	風	
守	2100	鳥獣族	

効果
「万華鏡−華麗なる分身−」の効果でなければ、特殊召喚することができない。

Q 「ハーピィ・レディ三姉妹」に「サイバー・ボンテージ」を付けたとき、攻撃力はハーピィ・レディ3人分で1500アップ?

A 「ハーピィ・レディ三姉妹」はあくまで1枚のモンスターカード。装備カードは基本的にカード1枚に対しての効果なので、この場合も500パワーアップです。

かめんまどうし

仮面魔道師

ROB	効果こうか	レベル: 4
攻	900	闇やみ
守	1400	魔法使い族まほうつかいぞく

「仮面魔道士」が相手にダメージを与えた時、自分のデッキからカードを1枚引く。

Q 「仮面魔道師」の効果は、攻撃表示同士のポイント差でプレイヤーにダメージを与えた場合は発動する？

A この場合は「相手に与えたダメージ」と考え、効果を発動します。

Q 相手からの攻撃で相手カードの攻撃力より「仮面魔道師」の守備力が高い時にダメージを与えられますが、そのときでも効果発動する？

A この場合も前の質問と同様に「相手に与えたダメージ」と考え、効果を発動します。

ときのまじゅつし

時の魔術師

限定	効果こうか	レベル: 2
攻	500	光ひかり
守	400	魔法使い族まほうつかいぞく

投げたコインの裏表を当てる。当たりは場の敵モンスターが全滅、ハズレは場の味方モンスターが全滅し、その全攻撃力の半分のライフを失う。

Q 裏向き守備表示でこのカードを伏せておいてあった場合に、相手に攻撃を受け表になりました。この時、カードが墓地に行く瞬間に効果を使うことはできる？

A 相手のターンで効果が発動できる効果付きモンスターは「リバース」効果だけです。「時の魔術師」は通常の効果なので自分のターンでしか効果を発動できません。

Q コイントスに失敗して墓地に行った後「死者蘇生」で再びフィールドに戻った場合、同じターンに効果をもう1度使用することはできる？

A 「時の魔術師」の効果には回数制限はないので可能です。

ボアソルジャー

ボアソルジャー

PS	効果こうか	レベル: 4
攻	2000	地ち
守	500	獣戦士族じゅうせんしぞく

反転召喚でしか召喚できない。通常召喚された場合、このカードを破壊する。相手が1体でもモンスターをコントロールしていた場合、攻撃力は1000ダウンする。

Q 「ボアソルジャー」の反転召喚後に相手がモンスターを出した場合でも、攻撃力は変化する？

A 場にあとから現れれば、その瞬間に攻撃力が変化します。

人造人間－サイコ・ショッカー

COA	効果	レベル：6
攻	2400	闇
守	1500	機械族

このカードがフィールド上で表になっている限り、罠カードの発動と効果を無効にする。

Q 「人造人間-サイコ・ショッカー」が召喚されたときに「落とし穴」で落とせる？

A 「サイコ・ショッカー」が召喚された時点で罠は発動できなくなるので、召喚後のモンスターを対象にする「落とし穴」は使用できなくなります。

Q 「人造人間-サイコ・ショッカー」の効果は罠カードを表にすることも不可能？

A できません。

精神寄生体

COA	効果	レベル：2
攻	300	闇
守	800	悪魔族

裏側守備表示のこのカードを敵モンスターが攻撃した時、このカードは攻撃モンスターの装備カードになる（ダメージ計算はお互い0）。相手ターンのスタンバイフェイズ毎に、自分は装備モンスターの攻撃力の半分のライフポイントを得る。

Q 「精神寄生体」が装備カードになっている状態のカウントはどちらのプレイヤーのフィールドの1枚となる？

A 精神寄生体のコントローラの扱いとなり、装備魔法カード扱いです。

Q バトルフェイズ中に「巨大ネズミ」等の効果で召喚したカードで攻撃できる？

A バトルフェイズが終了していなければ可能です。

ヤドカリュー

B7	効果	レベル：4
攻	900	水
守	1700	水族

このカードが攻撃表示から守備表示に変わった時、手札からカードを何枚でもデッキの一番下に好きな順で戻す。

Q 「ヤドカリュー」の効果で、相手の手札をデッキに戻すことはできる？

A 「ヤドカリュー」の効果はこのカードを現在コントロールしている人を対象にしているので、相手の手札を戻すことはできません。

じらいグモ

地雷蜘蛛

B7	効果こうか	レベル: 4
攻	2200	地ち
守	100	昆虫族こんちゅうぞく

このカードで攻撃する時に投げたコインの裏表を当てる。当たりならそのまま攻撃できる。ハズレは半分のライフを失う。

Q コイントス失敗で減るライフは、現在値の半分？ またライフの減るタイミングはいつなの？

A 現在のライフポイントの半分がコイントスを失敗した時点で減ります。

Q コイントスを失敗してしまうと、「地雷蜘蛛」は攻撃できない？

A 攻撃できます。コイントスは、ライフコストを払うか払わないかのみの判定です。

はっこうのびしょうじょ

薄幸の美少女

V7	効果こうか	レベル: 1
攻	0	光ひかり
守	100	魔法使い族まほうつかいぞく

このカードが直接攻撃によって墓地に送られた時、そのターンのバトルフェイズはそこで終了する。

Q 「薄幸の美少女」が裏向き守備表示のときに攻撃されてもバトルフェイズは終了する？

A このカードの効果発動条件は、「直接攻撃により墓地へ送られたとき」です。裏表示で攻撃を受けても、破壊されればバトルフェイズは終了です。

Q 「異次元の戦士」で攻撃された場合はバトルフェイズは終了する？

A 「異次元の戦士」の効果によって「薄幸の美少女」は墓地にはいかず、ゲームから取り除かれてしまいます。このため「薄幸の美少女」の効果は発動できません。

勇気の砂時計

R2	効果	レベル: 4
攻	1100	光
守	1200	天使族

召喚(反転召喚)されてから自分と相手のターンも数えて3ターンの間、このカードの攻撃・守備力は半分に、4ターン目以降からは倍になる。

Q 「勇気の砂時計」が装備カードでパワーアップしていた場合、効果はどのように計算する?

A パワーアップ後の数値が倍(半分)になるのではなく、勇気の砂時計の攻撃力を倍(半分)にした後に、装備カードのパワーアップカード分が加わります。

Q 「勇気の砂時計」の効果にたいして「あまのじゃくの呪い」を使用されたら、効果はどうなる?

A 「あまのじゃくの呪い」の効果は、倍や半分にする効果には適用されません。数値がアップ・ダウンする効果にのみ適用されます。

機械王

R3	効果	レベル: 6
攻	2200	地
守	2000	機械族

フィールド上の表になっている機械族モンスター1体につき、このカードは攻撃力が100ポイントアップする。

Q 「機械王」のカードの効果でパワーアップするのは、機械王のみ? フィールドに出ている機械族もパワーアップする?

A 機械王のみです。その他の機械族の枚数分×100ポイント、機械王自身にプラスされます。(ちなみに機械王自身の分もプラスされます。)

きまぐれの女神

限定	効果	レベル: 3
攻	950	光
守	700	天使族

投げたコインの裏表を当てる。当たりは1ターンの間このカードの攻撃力が2倍、ハズレは1ターンの間このカードの攻撃力が半分になる。

Q 「きまぐれの女神」+強化カードでコイントスした場合の数値は、パワーアップ後の数値(攻撃力)をもとに2倍になるの?

A 能力値変化の効果は基本的に今現在の数値で計算されます。したがって装備カードをつけた状態で攻撃力が倍になります。

そらのこんちゅうへい
空の昆虫兵

B7	効果	レベル: 3
攻	1000	風
守	800	昆虫族

効果
風属性のモンスターを攻撃した時、このカードの攻撃力は1000ポイントアップ！

Q 「空の昆虫兵」の効果は、永続で攻撃するたびに攻撃力が加算されていくの？

A 攻撃力1000アップの効果は、バトルフェイズの終了と同時に解除されます。ですから毎ターン風属性に攻撃をしても、基本攻撃力に1000ポイントが加算されるだけです。

つるぎのじょおう
剣の女王

V7/B7	効果(リバース)	レベル: 3
攻	900	風
守	700	戦士族

効果
「剣の女王」が表になった時、対戦相手がフィールド上に出している魔法&罠カード1枚につき500ダメージを与える。

Q 「剣の女王」の効果で、相手フィールドの裏向き魔法、罠カードもダメージ枚数としてカウントできる？

A 裏向きのカードもダメージ枚数としてカウントされます。

げんかくなろうまじゅつし
厳格な老魔術師

EX	効果(リバース)	レベル: 4
攻	1500	光
守	1200	魔法使い族

効果
「厳格な老魔術師」が表になった時、フィールド上のカードを全て表にし、元に戻す。カードの効果は発動しない。

Q 「厳格な老魔術師」の効果は自分のフィールドの全種類のカードを表にするの？

A 裏向きモンスターはもちろん、魔法、罠全てのカードを表にします。裏向きカードすべてをのぞくことができるのです。

ひかりのついほうしゃ
光の追放者

PS	効果	レベル: 3
攻	100	光
守	2000	天使族

効果
このカードがフィールド上に表向きに存在している限り、墓地へ送られるカードは墓地へは行かずゲームから取り除かれる。

Q 「光の追放者」のカードが表向きで場に出ているときに「クリッター」や「クリボー」の効果は発動しますか？

A 「クリッター」や「遺言状」、「魔力の棘」のような墓地に行ったときに発動する効果は発動できません。一方「クリボー」は手札から捨てた時点で発動する効果なので、問題ありません。

カオスポッド

COA	効果(リバース)	レベル: 3
攻	800	地
守	700	岩石族

お互いにフィールド上モンスターカードを持ち主のデッキに加えてシャッフルする。その後デッキに加えた数と同数のモンスターカードが出るまでめくる。それらを裏側守備表示でフィールドに出す。それ以外のカードを墓地に捨てる。

Q 「カオスポッド」に「マジカルシルクハット」を発動し、攻撃され当てられてしまった場合、「シルクハット」の効果で出たモンスターカード以外の2枚のカードは、モンスターとカウントする?

A 「シルクハット」の効果で出たモンスターカード以外の2枚のカードは、モンスターとカウントしますので、「カオスポッド」の効果で手札に戻します。めくるときも、それも含めた枚数分、デッキから出てくるまでめくります。

人喰い虫

PG	効果(リバース)	レベル: 2
攻	450	地
守	600	昆虫族

フィールド上のモンスター1体を破壊する。(裏表は問わない)

Q 「人喰い虫」のみがフィールドに伏せてあったとき、このカードを生け贄にして高レベルモンスターを召喚したら、この高レベルモンスターが「人喰い虫」の効果によって破壊される?

A 裏のまま「人喰い虫」を生け贄にするので効果は発動しません。もし生け贄召喚前に「人喰い虫」を表にして効果を発動してしまった場合、「人喰い虫」自身が破壊され、生け贄召喚はできません。

人造人間7号

ROB	効果	レベル: 2
攻	500	闇
守	400	機械族

このカードは、直接相手プレイヤーを攻撃することができる。

Q 「人造人間7号」等の直接攻撃ができるモンスターに装備パワーアップカードを使用していた場合、その装備分もダメージとしてカウントされる?

A カウントされます。装備カードでパワーアップした数値の攻撃力で相手ライフに直接攻撃が可能です。

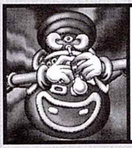
秒殺の暗殺者

PS	効果	レベル: 4
攻	2000	闇
守	2000	悪魔族

このカードは、自分の手札1枚につき攻撃力と守備力が400ポイントダウンする。

Q 「秒殺の暗殺者」と「ダークゾーン」がフィールドに出ている状態で、手札の枚数が6枚以上の場合どうなる?

A フィールド魔法の効果が先です。したがって、ダークゾーンの効果でパワーアップした後で手札の枚数分マイナスされます。



壺魔神

V6	効果(リバース)	レベル: 3
攻	200	炎
守	1800	炎族

効果

「壺魔神」の表示が表になった時、「ドラゴン族・封印の壺」を破壊し、ドラゴン族は全て攻撃表示になる。

Q 「壺魔人」がリバースしたときに「ドラゴン族・封印の壺」がなかった場合、その効果は発動されずにフィールド上のドラゴン族も攻撃表示にはならない？

A 効果対象がいない場合は「壺魔人」の効果は発動されません。ドラゴン族を攻撃表示にする効果も「ドラゴン族・封印の壺」を破壊できた時のみに発動する効果です。

悪魔の偵察者

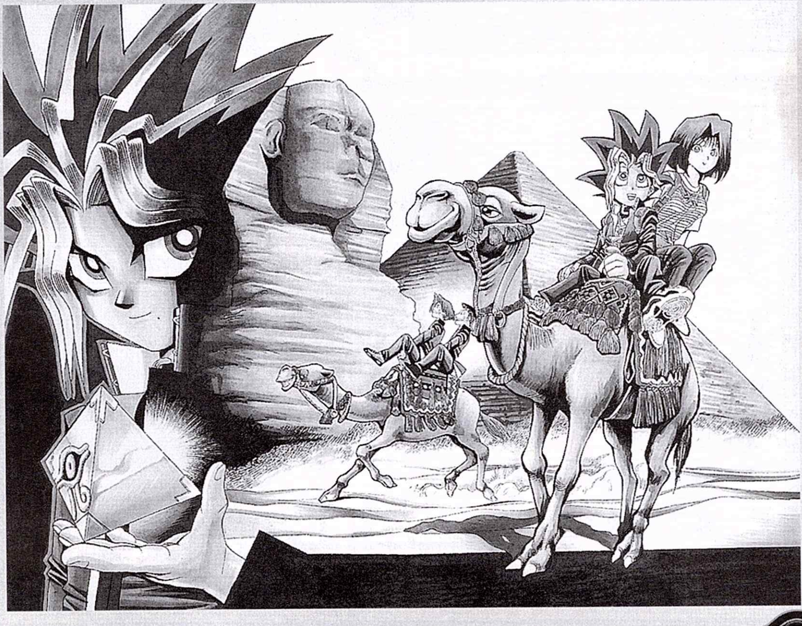
MR	効果(リバース)	レベル: 2
攻	650	闇
守	500	悪魔族

効果

相手はカードを3枚引く。その中に魔法カードがあれば、墓地に捨てる。

Q 「悪魔の偵察者」の効果で引いたカードが魔法カードではなかったときに、そのカードはデッキに戻る？それとも手札に行きますか？

A 魔法カード以外は手札になります。



スペシャルコラム
SPECIAL COLUMN 1

A・チャンピオンシップ優勝デッキ

■デッキ構成

岩石の巨兵	心変わり
サイバーポッド	光の護封剣
幻影の壁	大嵐×2
ムカムカ	天使の施し×2
キャノン・ソルジャー×3	死者蘇生×2
キラー・スネーク×3	いたずら好きな双子悪魔×2
クリッター×3	死者への手向け×2
聖なる魔術師×3	強奪×2
黒き森のウィッチ×3	苦渋の選択×3
闇の仮面 ×2	マジック・ジャマー
強欲な壺	聖なるバリアー ミラーフォースー
サンダー・ボルト	死のデッキ破壊ウイルス
ブラック・ホール	血の代償
ハーピィの羽根帚	神の宣告×2

名付けて「柔よく剛を制す」デッキ

2000年の夏に行われたAチャンピオンシップ優勝者、香港代表のタム・イールク選手のデッキだ。手札を常に確保し、相手の手札が無くなったところで攻撃に移るのが基本戦法。攻撃力の高いモンスターがいない点が驚きだ!

←猛攻を華麗にかわし攻撃に転じるデュエルはまさに「柔よく剛を制す」。

主なカードの役割

とどめの一撃 キャノン・ソルジャー

主力カード
岩石の巨兵

手札増強
黒き森のウィッチ
クリッター

キラー・スネーク
苦渋の選択
天使の施し
強欲な壺

手札捨て用カード

除去&カウンターなどで敵手札を消耗
死者への手向け
マジック・ジャマー

サンダー・ボルト
ブラック・ホール
ハーピィの羽根帚
聖なるバリアー
ミラーフォースー
いたずら好きな双子悪魔
など

敵切り札を利用
強奪　心変わり　死者蘇生

墓地のカード再利用
聖なる魔術師　闇の仮面

魔法カード Q&A

この一枚でデュエルの流れを変える力を秘めている魔法カード。罠カードほど、柔軟な使いやすさはないものの、それだけに使い所の見極めが超重要なカードだ！

MAGIC CARD INDEX

悪夢の鉄檻……76
いたずら好きな双子悪魔……85
痛み分け……91
移り気な仕立屋……79
巨大化……82
禁止令……77
クロスソウル……76
強奪……75
心変わり……83
聖域の歌声……94
苦渋の選択……90
サイクロン……88
最終戦争……96
死者蘇生……87
死者への手向け……80
しびれ薬……83
邪悪な儀式……84
執念の剣……91
『守備』封じ……88
磁力の指輪……81
細菌感染……92
突進……93
ドラゴンを呼ぶ笛……89
通行税……94
デーモンの斧……89
天使の施し……96
トゥーン・ワールド(トゥーンモンスター)……74
墓守の使い魔……92
ハーピィの羽根帚……86
早すぎた埋葬……95
ハリケーン……87
光の護封剣……90
右手に盾を左手に剣を……73
黒いペンダント……93
魔力の枷……94
万華鏡－華麗なる分身－……95
闇の訪れ……86
遺言状……78
融合……96
陽気な葬儀屋……97
罠はずし……97

みぎてにたてをひだりてにけんを

右手に盾を左手に剣を

V7

魔法まほう

1ターンの間、全フィールド上の表側表示モンスターの攻撃力と守備力を入れ替える。

Q 効果発動中に、魔法強化カードを使用した場合、攻撃力と守備力はどうやって計算する？

A 「右手に盾を左手に剣を」の効果で入れ替わった後の数値に、強化装備カードのポイントを加算します。

Q 「右手に盾を左手に剣を」を発動後に出したモンスターも攻守が入れ替わる？

A 発動ターンの間は、そのターン中フィールド上にあるモンスターすべてが対象になります。

Q 効果発動中に、「死のデッキ破壊ウイルス」を使用した場合、攻撃力1500以下は、どの数値を対象にする？

A 「右手に盾を左手に剣を」の効果で、入れ替わった後の数値が対象になります。

Q 効果発動中、「シャドウ・グール」は入れ替わった守備力がアップされるのでしょうか？

A その通りです。

Q 効果発動中に裏向きのモンスターに攻撃をした場合のダメージ計算はどうなる？

A 裏向きのモンスターでも攻撃されれば表になり、その際に攻守逆転します。よって攻守が逆転した数値でダメージ計算を行います。

Q 「右手に盾を左手に剣を」は発動後1ターン、「光の護封剣」のようにフィールドに残る？

A フィールドには残りません。使ったらすぐに墓地に行きますが、発動ターンの終了まで効果は持続します。

トゥーン・ワールド

トゥーン・ワールド（トゥーンモンスター）

PS

魔法（永続）

プレイされた時に1000ライフポイントを払う。さらに、毎回自分のスタンバイフェイズに500ライフポイントを払わなければ、このカードは破壊される。このカードがフィールドから墓地に送られた時、それまで払った分のライフポイントを自分のライフポイントに加算する。

Q トゥーンモンスターは特殊召喚になるのですか？同一ターンに何枚も出すことは可能？

A 特殊召喚です。何体でも出せます。「落とし穴」の対象にもなりません。

Q トゥーンモンスターの「召喚したターンに攻撃できない」とは？

A トゥーンはフィールドに出たターンはバトルフェイズに参加できません。次の自分ターンからはOKです。

Q トゥーンモンスターは、通常モンスターに攻撃することはできますか？

A 可能です。

Q 通常モンスターは、トゥーンに攻撃することはできますか？

A 可能です。

Q 「トゥーン・ワールド」が出ているときに「ドラゴン族・トゥーン」を「ロード・オブ・ドラゴンードラゴンの支配者ー」+「ドラゴンを呼ぶ笛」でフィールドに出すことはできる?

A トゥーンでありドラゴン族でもあるので召喚するにはそれぞれの条件をすべて満たさないとダメです。この場合も「トゥーン・ワールド」がなければ出すことはできません。

Q トゥーンは「死者蘇生」や「ダークファミリア」の対象になる？

A 「トゥーン・ワールド」が出ていれば可能。しかし、出したターンは攻撃不可です。

Q 「グリズリーマザー」の効果によって「トゥーン・マーメイド」を出すことができますか？

A 「トゥーン・ワールド」が出ていれば可能。しかし、出したターンは攻撃不可です。

Q トゥーンモンスターは裏向き守備で出すことはできる？

A 特殊召喚は裏守備で特殊召喚できません。

Q トゥーンモンスターを「強奪」「心変わり」等した後「トゥーン・ワールド」を破壊したら？

A トゥーンモンスターも一緒に破壊されます。

強奪

MR

魔法（装備）

相手モンスターのコントロールを得る。相手のスタンバイフェイズが来る度に、相手は1000ポイントのライフを得る。

Q 「強奪」で持ってきたモンスターに付いていた装備カードで自分のフィールド上の魔法カードが5枚以上になったらどうなる？

A 魔法カードは、フィールド上のどこにあっても、元のカードの持ち主のものとして数えます。したがってモンスターについていた装備カードは相手のカードなので5枚オーバーで破壊されるようなことはありません。

Q 自分のモンスターにつけられた「強奪」を「天使の手鏡」を使用して、相手モンスターに付け替えることはできる？

A 「強奪」は「相手のモンスター」という対象条件があります。したがって「天使の手鏡」で「強奪」付け替えることができるのは、こちら側のモンスターのみです。「強奪」をつかったプレイヤーのモンスターに付け替えることはできません。

Q 「強奪」の効果は、裏向きのカードを対象にすることもできる？

A 「強奪」は装備カードなので裏向きのカードにつけることはできません。

Q 「強奪」を使って相手に持って行かれたものをさらに「強奪」で取り返した場合、ライフポイントの回復はどうなる？

A お互いに自分のスタンバイフェイズ毎に1000ライフ回復します。

Q 「強奪」されたカードに「心変わり」を使った場合、心変わりの効果が終了後「強奪」の効果で再び相手に戻る？

A 強奪が装備されている限り、相手に戻ります。

クロスソウル

クロスソウル

限定

魔法

このカードを使用する場合、使用ターン自分はバトルフェイズを行う事ができない。フィールド上の相手モンスター1体を自分のモンスターの代わりに生け贄として使用できる。

Q バトルフェイズを行ったあとのスタンバイフェイズ2に、このカードを使うことはできる？

A すでにバトルフェイズを行った場合は、発動条件の「～行うことができない。」を満たしていないので使用はできません。

Q 生け贄として使用できるようになったモンスターは、「心変わり」のように自分のフィールドに移るの？

A 移りません。あくまで相手のモンスターです。こちらができるのは生け贄だけで、このターン中も相手は戦闘に参加させたり、そのカードの効果を使うことが可能です。

Q 「クロスソウル」の効果でそのモンスターを単体でただ生け贄に捧げることはできる？

A できません。ここで言う生け贄とは、召喚や効果の発動に必要なコストのための生け贄です。そのモンスターだけを墓地に送ることはできません。

あくむのてつおり

悪夢の鉄檻

限定

魔法

すべてのモンスターは2ターンの間攻撃できない。2ターン後このカードは破壊される。

Q 「悪夢の鉄檻」の2ターンとは、いつからいつまで？

A 発動した次のあなたのターンを1ターンとし、更に次のあなたのターンのエンドフェイズ時に「悪夢の鉄檻」が破壊されます。

Q 効果の発動中、モンスターは表示形式や効果の発動はできる？

A できます。「悪夢の鉄檻」が封じているのは攻撃のみです。ちなみにバトルフェイズを行うこともできます。

禁止令

COA

魔法（永続）

このカードをプレイする時にカード名を1つ宣言する。このカードがフィールド上に表側表示で存在する限り、宣言されたカードはプレイする事ができない。

Q 「禁止令」で禁止されている「プレイ」とは？

A プレイとは、コスト（生け贄）としてカードを墓地に送る以外の全ての行動を指します。モンスターの召喚、表示形式の変更、魔法・罠のセット、カードの効果の発動などすべてが含まれます。

Q 「禁止令」で禁止されているモンスターを「死者蘇生」等で蘇らせることができる？

A この行為は「死者蘇生」をプレイしたことになるので、復活は可能です。しかし、その後表示形式の変更やカードの効果を使うことはできません。

Q 「禁止令」が対象にしたモンスターは、「死者蘇生」「ダークファミリア」等の効果でフィールド上に出すことはできる？

A 出すことはできます。死者蘇生などの効果がプレイになるからであり、呼ばれるほうはプレイではないからです。それ以上の行動は不可能です。

Q 「禁止令」でフィールド上の裏向き効果モンスターを指定された時、反転召喚はできる？　また、攻撃により表になった時、効果は発動する？

A 禁止令によって指定されている効果モンスターは、リバース効果モンスターであっても、効果の発動ができません。ただし「禁止令」で指定された際に、既に場にあるカードは効果の対象外なのでリバース効果も発動します。

Q 「禁止令」で「封印されしエクゾディア」を宣言した場合、エクゾディアの効果は止めることができる？

A エクゾディアは効果を発動する必要のない特殊な効果付きカードです。「手札に5枚カードが揃ったらデュエルが終了する」というのは勝利条件の一つであり、この効果を「禁止令」で阻止することはできません。

Q 「禁止令」で「キラー・スネーク」を宣言した時、手札に戻すことができる？

A できません。「キラー・スネーク」の効果の発動となるのでプレイに当てはまります。

Q 「禁止令」で「禁止令」を宣言した場合はどうなる？

A それ以降にプレイされる「禁止令」のプレイが禁止されます。

ゆいごんじょう

遺言状

EX

魔法まほう

このターンに墓地へ送られたモンスター1体の代わりに、デッキから攻撃力1500以下のモンスター1体をフィールド上に出すことができる。

Q 「トゥーン・マーメイド」は「遺言状」でフィールドに出すことは可能？

A 「トゥーン・ワールド」が出ていれば可能です。しかし、出したターンは攻撃不可。

Q 「遺言状」の効果は、手札から捨てたカードにも適用される？

A 「遺言状」の効果はフィールドから墓地に送られた場合に限ります。

Q 「遺言状」の効果はそのターンの間中有効？

A ターン終了を宣言するまでの間使用可能です。ただしこの効果は「遺言状」1枚につき1回までです。

Q 「遺言状」のカードに「出すことができる。」とあるけど、この効果は必ず発動しなくてもいいの？

A 必ずしも発動する必要はないですが、それだとカードの無駄使いになりますね…。

Q 「遺言状」の効果は、相手側の墓地に行ったカードも含まれる？

A 自分の墓地に送られたカードだけが効果対象になります。

Q 「遺言状」の効果で持ってくるモンスターカードは、レベル5以上のカードでもOK？

A 攻撃力1500以下であれば自由ですが、特殊召喚が必要なモンスターは不可です。

Q 「遺言状」の効果で「進化の繭」をもってくることはできる？

A フィールドに出すのに特別な条件が必要なので不可です。

Q 「遺言状」の効果で、手札にカードが5枚以上ある時に「ムカムカ」を場に出すことはできるのでしょうか？

A デッキから選ぶ時点では攻撃力1500以下なので場に出せます。

うつりぎなしたてや

移り気な仕立屋

MR

魔法（速攻）

効果

装備（モンスター）カード1枚を別の対象に移し替える。

Q 「サクリファイス」の吸収モンスターに「移り気な仕立屋」を使ったらどうなる？

A 吸収モンスターは装備カードとして扱っているので対象にして使用することはできますが、「サクリファイス」から外れると同時にモンスターに戻るのでそのまま墓地行きになります。

Q 「天使の手鏡」「移り気な仕立屋」の発動条件は？

A 移し替える魔法の条件を満たした対象がフィールド上にいないとカード発動は不可。例えば「シャイン・キャッスル」を闇属性モンスターに付け替えることはできません。もし誤って発動してしまった場合は、発動直前まで巻き戻しです。

Q 「移り気な仕立屋」は、相手装備カードを自分のモンスターに付けられる？

A 自分のカードを相手につけることも、相手カードを自分につけることも可能です。ただし前の問いで述べたとおり、移し替え先が正しくないといけません。

Q 「細菌感染」等のターン毎に効果ポイントが累積されるタイプのカードを移し替えた場合、そのポイントも継続される？

A 移し替えられた場合は効果ポイントはリセットされて、新しくカウントが始まります。

Q 「強奪」を「移り気な仕立屋」でバトルフェイズ中に変更した場合、モンスターはいつ戻る？

A 発動後すぐに元のコントローラーのフィールドにもどります。またバトルに参加させることも可能です。

Q モンスターが破壊される直前にそのモンスターについている装備カードを他に移すことができる？

A 「移り気な仕立屋」は速攻魔法なので、セットしておけば可能です。

ししゃへのたむけ

死者への手向け

ROB

魔法

効果

自分の手札を1枚捨てる。フィールド上のモンスター1体を破壊する。(表示形式は問わない)

Q 「死者への手向け」を使用したときに「マジック・ジャマー」を使用された場合、「死者への手向け」のための手札は捨てなくていい?

A この場合の「手札を1枚捨てる」は「発動することに対するコスト」です。従って、打ち消されても発動を失敗しても、コストは払います。

Q 裏向きのモンスターに使用した場合、効果は発動する?

A 「死者への手向け」の効果は表示形式に関係なくモンスターを破壊するので、それがリバースモンスターであっても効果が発動することはありません。

Q 発動するさいに手札から1枚捨てるカードは誰が選ぶの?

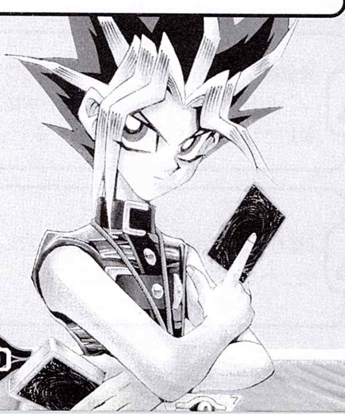
A 発動したプレイヤーが選んで捨てます。

Q 「死者への手向け」は自分のモンスターに対しても使用できる?

A 「フィールド上のモンスター1体を」となっているので可能です。

Q 「死者への手向け」の効果で捨てた儀式召喚モンスターを「死者蘇生」で蘇らせることはできる?

A 特殊召喚モンスターは正規の召喚方法、儀式モンスターの場合は儀式魔法を使った召喚でフィールドに出たカード以外は「死者蘇生」を使うことはできません。



じりょくのゆびわ

磁力の指輪

B7

魔法まほう（装備そうび）

装備した味方モンスターの攻撃・守備力は500ポイントダウン！　相手はこのカードを装備したモンスターしか攻撃できない。

Q 相手フィールドに「磁力の指輪」を装備したモンスターがいる場合、自分のトゥーンは相手プレイヤーを直接攻撃することは可能？

A 「磁力の指輪」の効果が優先されます。

Q 「心変わり」で持ってきた相手のカードに「磁力の指輪」を装備できる？

A つけるときに対象が正しいので装備可能です。そして相手に戻っても「磁力の指輪」はついたままです。

Q 「磁力の指輪」を相手プレイヤーに装備させる事はできる？

A カードに「装備した味方モンスター」とあるので、装備できるのは味方モンスターのみです。

Q 「磁力の指輪」が2体以上の各モンスターに付いている場合、どちらを攻撃するの？

A 発動プレイヤーがどちらに攻撃させるか選択します。

Q 「磁力の指輪」が装備されている相手モンスターに「心変わり」を使用すると、通常通り相手モンスターを選んで攻撃できるようになる？

A 「心変わり」の効果が有効なそのターンに限り可能です。

Q 相手モンスターが「磁力の指輪」を付けているとき、直接プレイヤーに攻撃できる「レッグル」等のモンスターは、相手プレイヤーに攻撃を仕掛けることはできる？

A モンスターの効果能力によって相手プレイヤーに攻撃可能です。

Q 「磁力の指輪」が装備されたカードが守備表示になっていれば、「聖なるバリアーミラーフォースー」が発動されても攻撃表示のモンスターは助かる？

A 磁力の指輪の効果は「攻撃できない」だけであり、攻撃表示が効果対象である「ミラーフォース」の効果には関係ありません。

巨大化

PS

魔法（装備）

自分のライフポイントが相手より下の場合、このカードは装備モンスター1体の攻撃力を倍にする。自分のライフポイントが相手より上の場合、このカードは装備モンスター1体の攻撃力を半分にする。その攻撃力とは装備モンスターの元々の攻撃力である。

Q 手札が5枚あり、場に「秒殺の暗殺者」があった場合、「巨大化」を装備させると（相手のLPより少ない場合）モンスターの攻撃力はどうなる？

A モンスター本来の攻撃力を「巨大化」で倍にしたうえで、「秒札の暗殺者」の効果でパワーダウンします。

Q 「巨大化」を相手に装備させたとき、その相手モンスターの攻撃力の変化はどうなる？

A カードのテキスト通り、自分のライフポイントが上なら攻撃力が倍、下なら半分になります。

Q 自分のライフポイントが相手より上の時に「ダーク・エルフ」に「巨大化」を装備し、攻撃コストを払って残りLPが逆転したら？

A ライフ1000は攻撃するためのコストですので、ライフを支払った後に戦闘開始です。したがって「ダーク・エルフ」の攻撃力は倍になってバトルステップに入ります。

Q 自分のライフポイントが相手より下の時に相手に「巨大化」を付けられて、さらに自分が「巨大化」を付けたら？

A 最新の効果を優先して適用します。相手の効果で攻撃力を半分にされても、新たにつけた自分の「巨大化」の効果でカード本来の攻撃力の倍になります。

Q 「カラテマン」の効果発動中に「巨大化」を装備させたとき？

A 「巨大化」の効果が優先され、カラテマン本来の攻撃力の倍、または半分になります。

Q 「巨大化」を装備している時に、「あまのじゃくの呪い」が発動すると攻撃力はどうなる？

A 「巨大化」はパワーアップ効果ではなく、攻撃力を倍にする効果。「あまのじゃくの呪い」の対象になりません。

こころがわり

心変わり

ROB

魔法

ターン終了時まで、フィールド上の相手モンスター1体（表示形式は問わない）のコントロールを得ることができ、自分のカードのように使用できる。

Q 「心変わり」で持ってきたモンスターを、融合の素材として使用できますか？

A 可能です。

Q 「心変わり」使用後、相手カードを戻す時の表示形式は？

A 使用後（最終的な表示形式）のまま戻します。守備表示で持ってきたカードでも、こちらで攻撃表示にしてしまえば、攻撃表示のまま戻します。

Q 「心変わり」使用後、そのモンスターカードに使った装備魔法カードの行き先は？

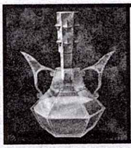
A 装備魔法カードも相手フィールドに行きます。ただし、相手フィールドに行っても装備カードは自分のカードとして数えます。

Q 「ロード・オブ・ドラゴン」がフィールドにあるとき、表向きドラゴン族カードに対して「心変わり」は無効ですが、裏向きドラゴン族カードには有効になるの？

A 裏向きの状態では「ロード・オブ・ドラゴン」効果は得られないので有効です。

Q 「心変わり」を使ったカードを生け贄にして「遺言状」を使ったら？

A この場合生け贄は自分の墓地へは行かないので、遺言状は適用されません。適用されるのは自分の場から自分の墓地へ移動したときのみです。



しびれぐすり

しびれ薬

V7

魔法（装備）

「しびれ薬」が装備された機械族以外のモンスター1体は攻撃できなくなる。裏表示カードには使用できない。

Q 「キャノン・ソルジャー」等の効果モンスターに「しびれ薬」をつけた場合、効果は発動できる？

A 攻撃が不能になるだけなので効果は使用可能です。

じゃあくなぎしき

邪悪な儀式

MR

魔法まほう

フィールド上の全てのモンスターの表示形式を入れ替える。そのターン、モンスターの表示形式は変更できない。このカードはスタンバイフェイズにしか使用できない。

MAGIC CARD

Q 表示形式の変更の際、裏向き守備表示のモンスターはどう処理される？

A 攻撃表示になるので自動的に表になります。このときリバースなどの効果付きモンスターの効果は発動してしまいます。

Q 「邪悪な儀式」使用時、裏守備のリバース効果が複数枚存在した場合、発動順番は？

A 「邪悪な儀式」を使った者が自分のリバース効果を選択して順番に処理し、次に相手が自分のリバース効果を選択して順番に処理します。

Q 「邪悪な儀式」を使った後、他のカードの効果で表示形式を変更することは可能？

A 可能です。プレイヤーが行う通常の表示形式の変更ができないだけです。

Q 「邪悪な儀式」をスタンバイフェイズ中に手札から使うことは出来る？

A 可能です。反対に、これはカードの発動条件になっているのでスタンバイフェイズ以外には使用できません。

Q 「邪悪な儀式」「『守備』封じ」「『攻撃』封じ」で表示形式を変更されたカードは、次のターンになると元の表示形式に戻る？

A 各カードは表示形式を変えるだけの効果なので、自動的に表示形式が戻ることはありません。

Q 「ダークゼブラ」が自分のフィールド上に1体しかいない時「邪悪な儀式」を使用したとき、「ダークゼブラ」の表示形式はどうなる？

A 表示形式が変わります。

いたずらずきなふたごあくま

いたずら好きな双子悪魔

MR

魔法まほう

効果

1000ポイントのライフを払う。相手は手札からカードをランダムに1枚捨て、さらにもう1枚選択して捨てる。

Q 「いたずら好きな双子悪魔」の効果で、捨てるときの順番は？

A 表記の順番通り、まずランダムに捨てて次に選んで捨てます。

Q 「いたずら好きな双子悪魔」は、相手手札が１枚しかない時には発動ＯＫ？

A 相手の手札が１枚だけでも使えます。

Q 「いたずら好きな双子悪魔」で、ランダムに1枚捨てる方法は？

A シャッフルした裏向きのカードを１枚選ぶでもよいですし、相手にババヌキでもかまいません。お互いが了承した方法が基本です。

Q 「いたずら好きな双子悪魔」で、相手は手札を見せる必要はある？

A 手札を見せる必要はありません。

MAGIC CARD

やみのおとずれ

闇の訪れ

MR

魔法まほう

効果

手札を2枚捨てる。表側表示のモンスター1体を、形式はそのままで裏側表示にする。

Q 「闇の訪れ」の効果で特殊召喚モンスターは裏向きにできる？

A できます。

Q 「闇の訪れ」は、表向き攻撃表示にも使用可能？

A 裏側攻撃表示になってしまいます。攻撃するときはそのまま表に、守備表示にするときはウラのままヨコにします。

Q 「闇の訪れ」使用後、裏向き攻撃表示モンスターを表向きにするには？

A 通常の裏向き守備モンスターと同様に、メインフェイズで表示形式を変更するか相手から攻撃を受けることで表になります。

Q 「闇の訪れ」を使用したら、同一ターンでカードを2回表にすることは可能？

A 表示形式変更は1ターンに1度のみなので、その他の効果で新たに表示形式を変えない限りできません。

ハーピィのはねぼうき

ハーピィの羽根帚

限定げんてい

魔法まほう

効果

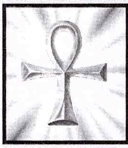
相手のフィールド上の魔法・罠カードを全て破壊する。

Q 「ハーピィの羽根帚」や「サイクロン」にチェーンして「和睦の使者」「援軍」などを発動したとき効果は残る？

A 「援軍」等は使用した時点で効果が発揮されるので効果は残ります。場上にある限り効果を発揮する「王宮のお触れ」などのカードは効かなくなってしまいます。

Q 相手モンスターに装備魔法カードを付けた時に「ハーピィの羽根帚」を使用したら？

A 相手のフィールドにあっても装備カードは自分のものとして数えるので破壊されません。



ししゃそせい

死者蘇生

PG

魔法まほう

相手か自分の墓地にあるモンスターを、自分のコントロールでフィールド上に出せる。(表示形式は問わないが、表側表示でなければならない)

Q 融合で使用したモンスターカード2枚は、「死者蘇生」で復活できる？

A 通常召喚で出せるモンスターならば復活できます。

Q 「デビル・フランケン」の効果で出した融合モンスターは、「死者蘇生」可能？

A 正規の召喚手順をふんでいないので蘇生できません。

Q 「死者蘇生」で蘇生させた「時の魔術師」等の効果カードは、そのターンで効果を発動することができる？

A 可能です。

Q 「リボルバー・ドラゴン」等の効果を発動後、そのカードを生け贄で墓地に捨てて「死者蘇生」を使用し再びフィールドに出して、再度効果を使える？

A そのモンスターは、破壊後復活したとしても、効果適用ターン内には1度しか発動できません。

ハリケーン

ハリケーン

MR

魔法まほう

全フィールド上の魔法・罠カードを全て手札に戻す。

Q 「ハリケーン」で使用中の「光の護封剣」を戻し、同じターンで再び「光の護封剣」を使用できますか。

A できます。「光の護封剣」のターンカウントもリセットされます。

Q 「ハリケーン」の効果は、墓地も含まれる？

A フィールド上のカードだけです。

「しゅび」ふうじ

『守備』封じ

R2

魔法

効果

相手のモンスター1体は攻撃表示になる。（対象が裏だった場合は表になり、効果は発動する）

Q 「『守備』封じ」「『攻撃』封じ」を使用した相手カードは、ターン終了後元の表示に戻るの？

A これらのカードは現在の表示形式を変化させるだけなので、自動的には戻りません。

Q 同一ターンで、守備表示モンスターに「『攻撃』封じ」を使用し、その後に「『守備』封じ」を使用できる？

A 表示形式変更の制限は、自分の意志で変えるときのみ。魔法による表示形式の変更は制限に数えません。

Q 「『守備』封じ」は、裏向き守備表示のカードに使えますか？

A 使えます。カードは表になり、効果カードだった場合は効果が発動します。

サイクロン

サイクロン

MR

魔法（速攻）

効果

全フィールド上の魔法・罠カード1枚を破壊する。

Q 「光の護封剣」にチェーンして「サイクロン」を使った場合どうなる？

A 「光の護封剣」は破壊されますが、使用と同時に効果を発揮する「表にする」効果はうち消すことはできません。

Q 「サイクロン」の効果は、裏向き魔法or罠カードにも有効ですか？

A 裏向きのまま破壊できます。

Q 相手が使った「サイクロン」に対してこちらの（伏せてあった）「サイクロン」を発動して消すことはできますか？

A 発動してカードを破壊することはできますが、カウンター効果ではないのではじめの「サイクロン」の効果をうち消すことはできません。

デーモンのおの

デーモンの斧

MR

魔法まほう（装備そうび）

装備したモンスターの攻撃力は1000ポイントアップ！　このカードがフィールドから墓地に送られた時、モンスター1体を生け贄に捧げればデッキの一番上に戻る。

Q このカードが場から墓地にいく瞬間に、コストを払わないとデッキに戻らない？

A 効果発動のチャンスは、フィールドから墓地に送られた時だけです。これ以降はコストを払ってもデッキに戻すことはできません。

Q 「デーモンの斧」を装備した「黒き森のウィッチ」や「クリッター」が墓地に行った場合、効果を発動させるのはどちらが先ですか？

A カードのコントローラーが発動順番を選択できます。

Q 「デーモンの斧」の破壊効果にチェーンして他のカードの効果で「黒き森のウィッチ」や「クリッター」を生け贄として墓地に送った場合、その効果はどちらが先になる？

A 「黒き森のウィッチ」等の効果でカードを手札に加えデッキシャッフルした後、「デーモンの斧」がデッキの一番上にきます。

ドラゴンをよぶふえ

ドラゴンを呼ぶ笛

EXイーエックス

魔法まほう

「ロード・オブ・ドラゴン－ドラゴンの支配者－」がフィールド上で表になっている時、手札のドラゴン族を2枚まで場に出すことができる。（生け贄は必要なく、召喚扱いにもならない）

Q 「ドラゴンを呼ぶ笛」を使って、ドラゴン族の融合や特殊召喚モンスターを出すことは可能？

A 特殊召喚が必要なドラゴン族は出せません。トゥーンは「トゥーン・ワールド」が自分のフィールドに出ていれば、通常召喚扱いなので出せます。

Q ドラゴンを呼ぶ笛で場に出したモンスターに「落とし穴」は使える？

A 特殊召喚扱いなので落とし穴は適用されません。

Q 「ドラゴンを呼ぶ笛」使用時、召喚する瞬間ドラゴン族カードに罠カードは有効ですか？

A 特殊召喚を効果対象にとった効果ならば使用可能ですが、現在これに該当するカードはありません。

くじゅうのせんたく

苦渋の選択

MR

魔法まほう

デッキからカードを5枚選んで相手に見せる。相手はその中から1枚を選ぶ。それを手札に入れ、残りは墓地に捨てる。

Q 「苦渋の選択」で捨てるカードは、どちらのプレイヤーが捨てたことになりますか？

A 自分の魔法の効果によって、自分でカードを捨てたことになります。

Q 「苦渋の選択」の効果で、カード選択するデッキは相手？自分？

A 「苦渋の選択」を使用したプレイヤーのデッキが対象になります。

Q 「苦渋の選択」で、「ペンギン・ナイト」を捨てた場合は効果発動する？

A 適用されます。

ひかりのごふうけん

光の護封剣

PG

魔法まほう

敵モンスターは全て（相手ターンで数えて）3ターンの間攻撃できない。使用時に裏向きになっている敵モンスターを表向きにする。（表示形式はそのまま。効果カードの場合、効果は発動する）

Q 「光の護封剣」発動中に、「レッグル」等の効果で相手プレイヤーに直接攻撃できる？

A 「レッグル」「人造人間7号」等の効果は「相手モンスターに防御されない」というもので、ダメージはあくまで通常の攻撃によるものです。したがって攻撃はできません。

Q 「光の護封剣」発動時に伏せ効果カードが2枚以上あった場合、効果を発動する順番は？

A コントロールプレイヤーが発動順番を選択します。

Q 「光の護封剣」は、攻撃を封じる魔法カードですが、「キャノンソルジャー」等の効果攻撃も封じられる？

A 「光の護封剣」はバトルフェイズのみを封じる魔法です。攻撃表示にすることも可能ですし、効果発動も可能です。

しゅうねんのつるぎ

執念の剣

V7

魔法まほう（装備そうび）

装備したモンスターの攻撃力と守備力は500ポイントアップ！　このカードが墓地に送られた時、デッキの一番上に戻る。

Q 「クリッター」や「黒き森のウィッチ」に付けた「執念の剣」が共に墓地に行った場合、どちらの効果が優先される？

A コントロールしているプレイヤーが選択可能です。

Q 「執念の剣」が、デッキ上に戻るタイミングは？

A 墓地に置かれたらすぐです。

Q 「執念の剣」は、どんな方法で墓地にいってもデッキの一番上に戻る？

A 墓地にいけば、必ずデッキの一番上に戻ります。

いたみわけ

痛み分け

B7

魔法まほう

フィールドの味方モンスターを1体生け贄に捧げる。相手はモンスターを1体生け贄に捧げなければならない。

Q 「痛み分け」発動時、破壊される裏向き効果カードは発動される？

A 裏向きのまま破壊するのでリバース等の効果は適用されません。

Q 「痛み分け」発動時、破壊するカードの選択権はどちらのプレイヤー？

A 自分は自分、相手は相手が破壊するカードを選びます。

Q 相手の場にモンスターがいないときに「痛み分け」のカードを使用する事はできる？

A 自分の生け贄モンスターは発動コスト扱いなのでないと使えませんが、相手にモンスターがいなくとも使えます（あまり意味がありませんが…）。

MAGIC CARD

はかもりのつかいま

墓守の使い魔

MR

魔法まほう（永続えいぞく）

相手モンスターが攻撃するたびに、相手はデッキの一番上のカードを1枚墓地に送らなければならない。

Q 「墓守の使い魔」の効果でデッキから引けなくなったときと攻撃ダメージでのライフを0にした場合、判定はどちらが先？

A 「墓守の使い魔」の効果は攻撃するためのコストなので、カードを引く方が先になります。

Q 「墓守の使い魔」は、「キャノン・ソルジャー」等の効果攻撃にも適用される？

A 効果によるダメージは「攻撃」とは扱わないので適用されません。

Q 「墓守の使い魔」は、「レッグル」「人造人間7号」等の直接ライフ攻撃にも適用される？

A 「レッグル」「人造人間7号」等の効果は「相手モンスターに防御されない」というもので、ダメージはあくまで通常の攻撃によるものです。したがって効果は適用されます。

さいきんかんせん

細菌感染

V7

魔法まほう（装備そうび）

「細菌感染」が装備された機械族以外のモンスター1体の攻撃力を、自分のスタンバイフェイズ毎に300ずつ下げる。裏側表示カードには使用できない。

Q 「細菌感染」を複数枚装備させた場合、効果も倍増する？

A します。2枚なら1ターンに600、3枚なら900ダウンです。

Q 「細菌感染」の効果は、他の装備カードで増えた攻撃力もさげることができる？

A 可能です。

とっしん

突進

MR

魔法（速攻）

効果

モンスター1体の攻撃力を、発動ターンのみ700ポイントアップする。

Q 「突進」「頼もしき守護者」は使用したときに装備カードになりますか？

A 装備カードではないので、対象のカードを指定した後に墓地に行きます。

Q 「突進」「頼もしき守護者」の効果を、相手に使うことはできる？

A 使用できます。

Q 「死のデッキ破壊ウイルス」にチェーンして、生け贄に「突進」を使用できる？

A できます。まず「突進」で相手の「ウイルス」生け贄用モンスターをパワーアップ、次に「ウイルス」の処理に入りますが、対象が適切ではなくなっているため「ウイルス」は不発に終わります。

ブラック・ペンダント

黒いペンダント

MR

魔法（装備）

効果

装備したモンスターの攻撃力は500ポイントアップ！　このカードがフィールドから墓地に送られた時、相手に500ポイントのダメージを与える。

Q 「黒いペンダント」を相手に装備させ、そのカードを破壊したらダメージは？

A 相手モンスターについていても装備カードのコントローラーはあなたです。したがってダメージを受けるのは相手プレイヤーです。

Q 「マジカルシルクハット」を使用して「黒いペンダント」をフィールドに出した後、これが墓地に送られたとき、その効果で500ポイントのダメージは受ける？

A フィールドから墓地に行くのでダメージを受けます。

つうこうぜい

通行税

MR

魔法まほう（永続えいぞく）

効果

全てのモンスターは、攻撃するためには1体につき500ポイントのライフを払わなければならない。

Q 「通行税」は、「キャノン・ソルジャー」等の効果ダメージにも適用する？

A 攻撃するときのみです。効果には適用されません。

Q 「通行税」は、「レッグル」「人造人間7号」等の直接ライフ攻撃にも適用される？

A 「レッグル」「人造人間7号」等の効果は「相手モンスターに防御されない」というもので、ダメージはあくまで通常の攻撃によるものです。したがって「通行税」の効果は適用されます。

まりょくのかせ

魔力の枷

MR

魔法まほう（永続えいぞく）

効果

自分と相手プレイヤーが手札からカードをプレイ（召喚、魔法、罠、効果モンスターの使用）するためには、500ポイントのライフを払わなければならない。

Q 「魔力の枷」の効果で、「手札からカードをプレイ」の意味は？

A カードに記載しているとおり、召喚・魔法・罠・効果モンスターの使用などです。カードを場にセットすることもこれに含まれます。とにかく、手札から何か行動を起こしたときに適用されます。

Q 「魔力の枷」の効果は、手札から墓地に捨てられた時も対象になる？

A カードをプレイするとは、任意にカードを使用する事をいいます。よって、手札を捨てさせられたりしたときには適用されません。

せいいきのうたごえ

聖域の歌声

MR

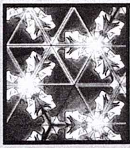
魔法まほう（フィールド）

効果

守備表示モンスター全ての守備力を500ポイントアップする。

Q 「聖域の歌声」は、裏向き守備カードにも適用される？

A 攻撃を受けたときや魔法の対象になり、表になった時点で適用されます。



まんげきょう －かれいなるぶんしん－

万華鏡 －華麗なる分身－

ROB

魔法まほう

「ハーピィ・レディ」が場に1体以上いる時、手札またはデッキから「ハーピィ・レディ」か「ハーピィ・レディ三姉妹」を特殊召喚することができる。

Q 相手の場に「ハーピィ・レディ」がいるときに「万華鏡-華麗なる分身-」を使って、自分のフィールドに「ハーピィ・レディ三姉妹」を出すことは可能？

A 「場に1体以上いる時」となっているのでコントローラーに関係なく「ハーピィ・レディ」がいれば可能です。

Q 裏向きの「ハーピィ・レディ」に対して「万華鏡－華麗なる分身－」は使用できる？

A 使用できません。

はやすぎたまいそう

早すぎた埋葬

COA

魔法まほう（装備そうび）

800ライフポイントを払う。自分の墓地からモンスターカードを1体選んで攻撃表示でフィールド上に出し、このカードを装備する。このカードが破壊された時、装備モンスターを破壊する。

Q 「早すぎた埋葬」で持ってこれるカードには制限がある？

A 死者蘇生と同様に、正しい手順をふまえて破壊されていない特殊召喚モンスターは不可です。

最終戦争

MR
魔法

手札を5枚捨てる。フィールド上の全てのカードを破壊する。

Q 「最終戦争」は、手札に5枚無い場合にも発動可能？

A 必ず5枚以上ないと発動できません。

天使の施し

R2
魔法

デッキからカードを3枚引き、その後手札からカードを2枚捨てる。

Q 「天使の施し」で「メタル・デビルゾア」「レッドアイズ・ブラックメタルドラゴン」を捨て、死者蘇生でフィールドに出す事は可能？

A 特殊召喚扱い（特定の召喚条件が記入されているカード）については、一度正しい方法で場に出してからでないと死者蘇生はできません。

融合

LOB
魔法

決められたモンスター2体以上を融合させる。

Q 「融合」を「マジック・ジャマー」等でカウンターされた場合、融合のための生け贄モンスターはどうなる。

A 融合召喚の生け贄は「融合」の発動コストではないので、手札に残ったままです。

陽気な葬儀屋

ROB

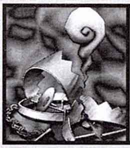
魔法

効果

自分の手札から3枚までのモンスターカードを捨てることができる。

Q 「陽気な葬儀屋」の効果で、捨てられるカード枚数は？

A 「3枚まで」とあるので1～3枚までなら自由に選択可能です。



罠はずし

LOB

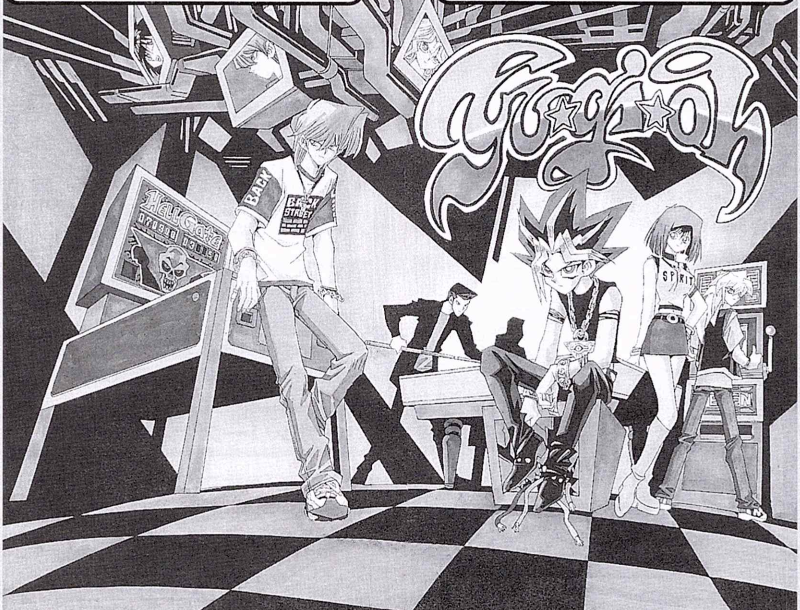
魔法

効果

フィールド上の表になっている罠カード1枚を破壊する。

Q 自分のターンで相手が「あまのじゃくの呪い」を発動させた時、そのターン中に「罠はずし」を使って破壊できる？

A 「罠はずし」は魔法カードなのでメインフェイズ中なら破壊できます。



スペシャルコラム
SPECIAL COLUMN 2

同名別イラストのカード

バージョン違いの同名カード

数あるOCGカードの中には、同じカードでもカードイラストの違うバージョンが多数存在している。これは同じカードと数えるので合わせて3枚までしかデッキには入れられないが、好みで使い分けよう！

青眼の白龍

上が「青眼の白龍伝説」版で、左が「EX」版。2体生け贄召喚モンスターはやっぱりこのお方！

ブラック・マジシャン

上が「青眼の白龍伝説」版で、右が「EX」版。2枚とも凛々しい顔は一緒でどっちもいい感じ！

炎の剣士

上が「スターターBOX」版で、右が「スターターブック」の付録カード。最近は出番少ない？

融合

上が「スターターBOX」版で、左がVOL.6版。モンスターだけでなく魔法カードも存在するのだ。

復刻シリーズとレプリカ版

VOlシリーズを新エキスパートルールフォーマットで再販した復刻シリーズや限定カードのレプリカ版なども同じカードとして扱っている。効果の文章に変更のあるものは、新しいカードの文章に従ってくれ！

SPECIAL COLUMN

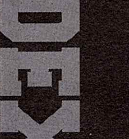
罠カードQ&A

相手のウラをかき意表を突く罠カード。セットすればいつでも発動できるだけに、そのタイミングが命。またコンボを狙うときにも欠かせないのがこのカードだ！

TRAP CARD

INDEX

あまのじゃくの呪い……103
追い剥ぎゴブリン……108
王宮のお触れ……117
大騒動……121
落とし穴……119
神の宣告……115
ガラスの鎧……101
強制接収……111
金属探知器……119
鎖付きブーメラン……114
砂塵の大竜巻……120
自業自得……120
死のデッキ破壊ウイルス……104
昇天の角笛……113
真実の眼……121
聖なる輝き……117
聖なるバリアーミラーフォースー……101
ソロモンの律法書……116
血の代償……112
連鎖破壊……100
DNA改造手術……117
天狗のうちわ……121
天使の手鏡……122
盗賊の七つ道具……121
時の機械―タイム・マシーン……102
刻の封印……120
突風……118
ドラゴン族・封印の壺……116
偽物のわな……110
墓荒らし……105
白衣の天使……118
万能地雷グレイモヤ……116
光の封札剣……120
ホーリージャベリン……111
マジカルシルクハット……113
マジック・ジャマー……118
魔力の棘……115
メタル化・魔法反射装甲……109
リビングデットの呼び声……114
硫酸のたまった落とし穴……119
六芒星の呪縛……106
和睦の使者……107



チェーン・デストラクション

連鎖破壊

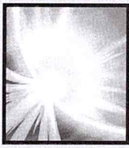
COA

罠トラップ

攻撃力2000以下のモンスターが召喚、特殊召喚、反転召喚されたら発動してもよい。そのモンスターのコントローラーの手札とデッキから同じカードを全て破壊する。その後デッキをシャッフルする。

Q 「連鎖破壊」を融合モンスターに使用した場合は？

A 融合モンスターが特殊召喚された際は、融合デッキから同名カードが破壊されます。



せいなるバリア ーミラーフォースー

聖なるバリア ーミラーフォースー

V7

罠トラップ

相手がモンスターで攻撃した時、相手の攻撃表示モンスターを全て破壊する。発動後、このカードを破壊する。

Q 自分のドラゴン族が攻撃をしかけ、相手に「聖なるバリアーミラーフォースー」を使用された場合、それにチェーンして「ドラゴン族・封印の壺」を使って守備表示にし破壊をさけることはできる？

A できます。

Q 「聖なるバリア-ミラーフォース-」を発動したときの攻撃モンスターのダメージ計算はおこなわれる？

A 攻撃宣言と同時にモンスターが破壊されるので、ダメージ計算は適用されません。

Q 「聖なるバリア-ミラーフォース-」の発動は、モンスターの効果ダメージのときにも可能？

A 直接攻撃のみです。

Q 相手の攻撃宣言に合わせて場にある「王宮のお触れ」を「サイクロン」で壊し、もともと伏せてあった「聖なるバリアーミラーフォースー」を発動させることはできる？

A 可能です。「王宮のお触れ」にチェーンして「サイクロン」を使い、その処理後に「ミラーフォース」を発動となります。また「王宮のお触れ」に「ミラーフォース」をチェーンして、更にそれを自分でチェーンし「サイクロン」を使用する方法もあります。

ガラスのよろい

ガラスの鎧

COA

罠トラップ

装備カードがモンスターに装備されたら発動してもよい。発動ターンのみフィールド上の全ての装備カードの効果を無効にする。

Q 「ガラスの鎧」の効果で「スフィア・ボム」は防げる？

A 「ガラスの鎧」の効果は発動ターンのみです。「スフィア・ボム」は次の相手のターンのスタンバイフェイズで効果を発揮するのでこれを防ぐことはできません。

Q 「ガラスの鎧」を使用したら装備カードをつけた「マハー・ヴァイロ」の効果はどうなる？

A 装備カードにつき攻撃力500アップは「マハー・ヴァイロ」自身の効果ですのでこの効果がなくなることはありません。

ときのきかい-タイム・マシーン

時の機械-タイム・マシーン

限定

罠

モンスター1体が戦闘によって墓地に送られた時、同じ表示形式でそのモンスターをフィールド上に戻してもよい(それは召喚扱いではない)。

Q 「タイム・マシーン」は、魔法・罠カードで破壊されたモンスターでも復活できる？

A 戦闘(モンスターによる攻撃)によって破壊されたモンスターだけです。

Q 「タイム・マシーン」で復活できるモンスターは選べる？

A 選べません。「タイム・マシーン」はモンスターが破壊された時に発動するカードなので、そのとき破壊されたカードしか復活させることしかできません。

Q 相手の攻撃で破壊された裏守備表示のモンスターを復活させた場合、表示形式はどうなる？

A 攻撃を受けた直後に表になって破壊されるので、表守備表示で復活します。

Q 戦闘中に「タイム・マシーン」の効果で出したモンスターで、攻撃可能？

A 可能です。

Q 「サクリファイス」の吸収モンスターが攻撃で破壊されたとき、そのモンスターを「タイム・マシーン」で復活可能？

A そのカード自身が戦闘で破壊されたわけではないので、復活させることはできません。

Q 「タイム・マシーン」で、「強奪」等で相手の場にあったモンスターを復活できる？

A できますが、この場合「強奪」がはずれた状態で相手のフィールドに復活してしまいます。元の場所に戻ります。

Q 「タイム・マシーン」で、破壊した相手モンスターを持ってこれますか？

A 効果対象は自分の墓地に送られたモンスターのみです。

TRAP CARD

Q 自分の場の「デビル・フランケン」で出した融合モンスターを相手攻撃で破壊された時、「タイム・マシーン」の効果で復活できる？

A 正規の召喚手順をふんでいない特殊召喚でも復活させることができます。

Q 「タイム・マシーン」でモンスターを戻したとき、付いていた装備カードも戻りますか？

A 復活できるのはモンスターのみです。

あまのじゃくののろい

あまのじゃくの呪い

R2

罠

ターン終了までパワーアップ・ダウンの効果は逆に作用する。

Q 「カラテマン」の効果を使用したときに「あまのじゃくの呪い」を使用された場合、その攻撃力はどうなる？

A 「倍にする」「半分にする」は、パワーアップ・ダウンとはカウントしません。したがって「あまのじゃくの呪い」の効果は適用しません。

Q 「細菌感染」が付いているモンスターカードがあるとき、「あまのじゃくの呪い」が発動したら攻撃力はどう変化する？

A 「細菌感染」の効果が逆に作用し、攻撃力がアップしていきます。

Q 「メタル化」のカードを装備している時に「あまのじゃくの呪い」を発動した場合どうなる？

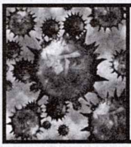
A 攻撃力の半分がプラスされるパワーアップの効果なので、効果は逆に作用し攻撃力の半分マイナスです。

Q 「シャドウ・グール」や「ムカムカ」に効果は適用されますか？

A 適用されます。

Q 「あまのじゃくの呪い」で相手の攻撃力は0以下（マイナス）になる？

A 攻撃力が0になったらそれより低くはなりません。



しのデッキはかいウイルス

死のデッキ破壊ウイルス

限定

罠

攻撃力1000以下の闇属性モンスター1体と「死のデッキ破壊ウイルス」を生け贄に捧げる。フィールド上と手札内、発動後3ターン以内ドローした、攻撃力1500以上の相手モンスターを破壊する。

Q 「サンダーボルト」等の効果やバトルフェイズでモンスターが破壊されたとき、それにチェーンしてそのモンスターを生け贄にささげて「死のデッキ破壊ウイルス」を発動できる？

A 可能です。ただし戦闘にチェーンした場合は、バトルフェイズ開始直後まで巻き戻しされます。

Q 「死のデッキ破壊ウイルス」の効果で墓地に送られるのは、特殊召喚が必要なモンスターも対象になる？

A 攻撃力1500以上のモンスターはすべて墓地行きです。

Q 「死のデッキ破壊ウイルス」の効果が発動中に「死者蘇生」を使ったとき、そのモンスターが攻撃力1500以上だった場合、破壊される？

A ドローしたものと手札のもの以外は対象外です。またフィールド上のモンスターが破壊されるのは、発動時だけなので破壊されません。

Q 「死のデッキ破壊ウイルス」の「ドロー」とは「天使の施し」や「メタモルポット」等の効果で引いてきたときも、効果の対象になる？

A 3ターンの間は、デッキから引いたカードすべてが対象です。

Q 「心変わり」で相手の攻撃力1500以上のモンスターを持ってきた後「死のデッキ破壊ウイルス」を発動させたら、このモンスターは破壊される？

A この時点ではこのモンスターはあなたのものなので、破壊されません。

Q 「右手に盾を左手に剣を」効果発動中に「死のデッキ破壊ウイルス」の生け贄や効果で破壊できる相手フィールドのモンスターは、どの数値が基準になる？

A 「右手に盾を左手に剣を」適用中の数値です。

Q ドローしたモンスターを破壊する効果は発動後3ターン（3回）ですが、相手のドローフェイズ前に発動させると4回になる？

A 相手のドロー前に発動すると、その直後のドローが1ターン目とカウントするので変化はありません。

Q 「秒殺の暗殺者」が裏向きだった場合、「死のデッキ破壊ウイルス」発動の生け贄や破壊効果を受けるときにはカード本来の数値が対象になる？

A カードが裏向きだった場合はそのカードの元々の数値を適用します。

Q フィールド上の攻撃力1500以上のモンスターを破壊する効果は裏向きのカードも対象になる？

A なります。裏向きモンスターは確認のため、すべて相手に見せなければなりません。そのときリバース等の効果は発動せず、攻撃力1500未満のモンスターの場合は再び裏表示で元に戻ります。

はかあらし

墓荒らし

COA

罠トラップ

相手の墓地にある魔法カードを、ターン終了時まで自分の手札としてプレイしてもよい。その魔法カードを使用したら2000ポイントのダメージを受ける。

Q 「墓荒らし」で自分の墓地の魔法カードは対象になる？

A 相手墓地のみが対象です。

Q 「墓荒らし」の効果対象が魔法や罠だった場合、5枚制限のカウントはどちらになる？

A 「墓荒らし」を使用したプレイヤーの1枚として数えられます。このカードが破壊された場合はもとのプレイヤーの墓地へ行きます。

Q 「墓荒らし」の効果で手札に加えた相手の魔法カードを使用しない場合はどうなる？

A 手札から出さなかったり、裏向きにセットしたまま使用しなかった場合は、ターン終了時に元の持ち主の墓地に戻ります。裏向でセットするだけであれば、2000ダメージを受けることはありません。

Q 「墓荒らし」は、相手ターンでも発動できる？

A 発動して手札に持ってくることはできますが、そのカードをプレイすることはできません。

Q 「墓荒らし」の効果で持ってきた相手の永続系魔法カードを「ハリケーン」したら？

A 持ち主に戻ります。「心変わり」や「強奪」のケースと同様です。

六芒星の呪縛

MR

罠（永続）

効果

このカードがフィールド上にある限り、指定した相手モンスター1体は攻撃できず、表示形式も変更できない。指定モンスターが破壊された時、このカードを破壊する。

Q リバース効果発動にチェーンして「六芒星の呪縛」を使用したら、リバースを防げる？

A チェーンをしてもリバース（反転召喚）自体を防ぐことはできません。したがってリバース効果は発動してしまい、表向き攻撃表示の状態で動けなくします。

Q 「六芒星の呪縛」の対象となったカードは、相手は生け贄に使える？

A 可能です。生け贄にした場合は、「六芒星の呪縛」も破壊されます。

Q 「六芒星の呪縛」は、裏向きカードを指定できますか？

A 指定できます。裏向きのまま表示形式の変更ができなくなります。

Q 「六芒星の呪縛」の対象は、途中変更は可能？

A 効果対象は発動時に指定したモンスターだけで変更はできません。

Q 「六芒星の呪縛」の対象になっているモンスターが、手札に戻ったら？

A 対象のモンスターがフィールド上からなくなったときは、「六芒星の呪縛」は破壊されます。

Q 「六芒星の呪縛」の効果は、このカード自身が破壊されると無くなる？

A 「このカードがフィールド上にある限り」と表記されているように、このカードを破壊すれば呪縛は解けます。

Q 「心変わり」でモンスターをもって行かれた時、そのモンスターに対して、「六芒星の呪縛」を使用できる？

A 一時的でも相手もモンスターになるので使用できます。しかし、自分のフィールドに戻ってきてもその効果は消えません。

Q 「六芒星の呪縛」の対象モンスターは、その効果を使用できる？

A 効果は発動できます。攻撃と表示形式の変更ができないだけです。

Q 「六芒星の呪縛」の対象になっている裏向き守備表示モンスターがいるときに「光の護封剣」を使用されたら、その裏守備カードは表向きになる？

A 他のカードの効果による表示形式の変更は可能です。

わぼくのししゃ

和睦の使者

EX

罠トラップ

相手モンスターからの戦闘ダメージを、発動ターンだけ0にする。ターン終了時、このカードを破壊する。

Q 「和睦の使者」の効果は相手モンスター1体からの攻撃を0にするの？

A フィールド上のモンスターならどれでも可能です。発動ターン中のそのモンスターの戦闘ダメージがすべて無効になります。

Q 「和睦の使者」発動中に攻撃された時、裏向き守備表示カードは、表になる？

A なります。カードテキストにあるとおり、ダメージが0になるだけでその他の行為に変化はありません。

Q 同じ攻撃力同士で相打ちを狙った時に、「和睦の使者」を使った場合？

A 使用されたモンスターだけがダメージを受けて破壊されます。

Q 「異次元の戦士」で攻撃を仕掛けたとき相手に「和睦の使者」を使われたら、攻撃ダメージは無でも「デュエル除外」は適用される？

A 「異次元の戦士」の効果はダメージを与えなくても発動するので適用されます。

Q 「レッグル」等のモンスターの効果攻撃は「和睦の使者」で防ぐことはできる？

A 戦闘ダメージ扱いなので防げます。

おいはぎゴブリン

追い剥ぎゴブリン

V7

罠トラップ（永続えいぞく）

効果

モンスターが相手にダメージを与える度に、相手は指定された手札を1枚捨てる。

Q 「追い剥ぎゴブリン」の効果は、モンスターの効果によるダメージも有効？

A 戦闘ダメージのみです。効果によるダメージは効果対象になりません。

Q 「追い剥ぎゴブリン」の効果は、相手の手札を見て捨てるカードを指定できますか？

A 相手の手札を見ることはできません。

Q 相手の攻撃力よりこちらの攻撃力が勝っている場合や守備力が勝っている場合に与えたダメージは、効果の対象になる？

A モンスターによるダメージですので、適用されます。

Q 「追い剥ぎゴブリン」が2枚あると、手札から2枚取れる？

A 2枚とも発動していれば、2枚指定できます。

Q 「追い剥ぎゴブリン」の効果で、「魔力の棘」の効果は適用される？

A 相手の罠カードの効果で捨てるのでダメージになります。

Q 「白い泥棒」の攻撃で直接ダメージを受けた時、手札を2枚捨てさせることができる？

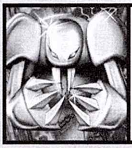
A それぞれの効果で2枚捨てることになります。

Q 「追い剥ぎゴブリン」の効果は、相手自分を問わず使用できる？

A このカードのコントローラーだけが、効果を使うことができます。

Q 「悪魔の調理師」の効果と「追い剥ぎゴブリン」の効果は、どちらが先？

A 発動プレイヤーが選択することができます。



メタルか・まほうはんしゃそうこう

メタル化・魔法反射装甲

限定げんてい

罠トラップ（永続えいぞく）

モンスター1体の攻撃力・守備力を300ポイントアップ！　このカードを装備したモンスターで攻撃した時、相手の攻撃力の半分を装備モンスターの攻撃力にプラス！

Q 「メタル化・魔法反射装甲」はどのモンスターにも付けることはできる？

A 表になっているモンスターカードであれば可能です。

Q 「メタル化・魔法反射装甲」を装備したモンスターが裏向き守備表示に攻撃した場合、攻撃力の半分を加算する効果は適用される？

A されます。

Q 「メタル化・魔法反射装甲」のカードを2枚モンスターにつけたとき、その効果は2倍？

A 装備カードとしての効果は2倍です。また攻撃時に加算される相手攻撃力の半分プラスについても効果は重複します。

Q 「メタル化・魔法反射装甲」のカードを装備しているモンスターが攻撃されたときにも、相手の攻撃力をプラスできる？

A プラスされるのは、こちらから攻撃するときのみです。

Q 「デビルゾア」を生け贄召喚した後「メタル化・魔法反射装甲」をつけ、それを生け贄にして「メタル・デビルゾア」を出せる？

A できます。「メタル・デビルゾア」は特殊召喚によって出ているので、召喚制限には数えられません。

Q 相手のターンで「メタル・デビルゾア」等を持って来れるか？

A 相手ターンに罠カードである「メタル化」を発動することは可能ですが、召喚はできません。効果による特殊召喚でも特に表記がないかぎり呼び出せるのは自分のメインフェイズだけです。

にせもののわな

偽物のわな

ROB

罠トラップ

相手が罠カードを破壊する（その対象は複数でもかまわない）魔法、罠、効果を使用した時、このカードを身代わりに破壊することができる。

Q 「ハーピィの羽根帚」が使用されたとき、「偽物のわな」を発動して罠カードのみ助けることはできる？

A すべての罠カードを守ることが可能です。ただし、伏せてあった罠カードは証明のため相手プレイヤーに見せなければなりません。

Q 「王宮のお触れ」発動中、相手が「ハーピィの羽根帚」を使ってきたら「偽物のわな」を使って他の罠カードを守ることはできる？

A できません。「王宮のお触れ」が発動中なら、「偽物のわな」の効果は不発に終わります。

Q 「ハーピィの羽根帚」の効果を「グリフォンの翼」で跳ね返された時、「偽物のわな」を発動して自分の罠カードは守れる？

A 守れます。

Q 「最終戦争」を使用されたとき、フィールド上のトラップカードの身代わりとして「偽物のわな」を発動できる？

A 「偽物のわな」は適用できます。但し、場の全てのカードを相手に見せなければなりません。

Q 「大嵐」を「偽物のわな」で防いだとき、相手の罠カードも守る？

A 守ることができるのは自分の罠カードのみです。

強制接収

COA

罠トラップ（永続えいぞく）

自分が手札を捨てた時に発動してもよい。自分が手札を1枚捨てた時に、相手も手札を1枚捨てる（枚数は累積する）。

Q 「強制接収」のテキスト文中の「(枚数は累積する)」とはどのような事でしょうか？

A 自分が手札を2枚捨てたときは、相手も2枚、自分が手札を3枚捨てたときには相手も3枚カードを捨てなければならないということです。

Q 「強制接収」の「累積する」は発動前の手札から捨てたカードもカウント？

A 発動前に捨てられたカードはカウントしません。発動後のみです。自分が2枚捨てたときは相手も2枚、自分が3枚捨てたときは相手も3枚捨てるという意味です。

Q 「強制接収」で捨てる際にどちらのプレイヤーが捨てるカードを選択する？

A 捨てるプレイヤー（「強制接収」を使用したプレイヤーから見て相手）が選んで捨てます。

Q 手札が数枚ある状態で「メタモルポット」を使用した際に「強制接収」を発動した場合、その処理はどうなりますか？

A チェーンをして使用した場合、まだ「強制接収」の発動条件である「カードを捨てたとき」にはなっていないので発動することはできません。ただし、「強制接収」がすでにフィールド上に表である場合、「メタモルポット」の効果を処理した(自分相手共に手札を全て捨て5枚カードを引いた)後であれば、効果は発動します。

ホーリージャベリン

COA

罠トラップ

相手の攻撃モンスター1体の攻撃力分のライフポイントを得る。

Q 「ホーリージャベリン」の効果で「攻撃力分の」の対象はカード使用者が選択できる？

A 「ホーリージャベリン」の「攻撃モンスター」とは攻撃表示モンスターではなく、そのとき攻撃してきたモンスターを差します。希望のモンスターに使用する場合はそのモンスターが攻撃してきたときに発動させる必要があります。

Q 「ホーリージャベリン」の効果発動タイミングはいつ？

A 相手が攻撃した瞬間に発動され、戦闘のダメージ計算の前に効果が発動されます。

血の代償

R2

罠（永続）

効果

1体につき500ライフポイントを払う事で、通常の召喚とは別にモンスターを召喚できる機会を得る。

Q 「ダーク・エルフ」「漆黒の豹戦士パンサーウォリアー」等の使用時「血の代償」による戦闘巻き戻しが発生した場合、戦闘はどこまで戻される？

A 攻撃対象選択時まで巻き戻されます。攻撃コストは戻ってきません。

Q 「血の代償」の発動タイミングは？

A 罠の発動（カードを表にする）はいつでもオーケーです。しかし、効果の適用は相手ターンはバトルフェイズのみ、自分のターンはメインフェイズのみです。

Q 「血の代償」は永続？

A 永続です。破壊されるまでは500ライフを払うことにより、召喚ができます。

Q 「血の代償」でモンスターを召喚する場合、裏向きで出せますか？

A 裏向きで召喚できます。

Q 自分の場にモンスターが5枚出ているときに「心変わり」を使用された場合、バトルフェイズ中に「血の代償」でモンスターを出せる？

A 出せます。ただし、フィールドにモンスターが5枚あったまま「心変わり」のモンスターが戻ってきた場合、そのモンスターは破壊されてしまいます。

Q 「パンサーウォリアー」「地雷蜘蛛」等が攻撃した時、「血の代償」が発動したらどこまで巻き戻される？

A 生け贄やコストは一度払ってしまったものは戻りません。攻撃対象が変わった場合は、選択の段階まで巻き戻りますが、そこで攻撃をやめることもできます。その場合もコストは戻りません。

しょうてんのつのぶえ

昇天の角笛

V6

罠トラップ（カウンター）

自分のフィールド上のモンスターを1体生け贄に捧げる。モンスターの召喚を無効にし、それを破壊する。発動後、このカードを破壊する。

Q 「昇天の角笛」で通常召喚を無効にされた時、もう1体出せる？

A 召喚を無効にされた場合でも召喚の権利を使用したことになるので、再び召喚はできません。

Q 「昇天の角笛」は裏向きで出されたモンスターを無効にできる？

A 召喚と反転召喚の場合のみ適用ですので、裏でカードを出された時点では適用できません。

Q 「昇天の角笛」で「クリッター」等の召喚を阻止したら、その効果は発動される？

A 召喚を無効＝フィールドに出すことを失敗ということになり、フィールドから墓地へ送られた時に発動する効果は、発動できません。

Q 「昇天の角笛」で、特殊召喚は阻止できる？

A 「昇天の角笛」で特殊召喚のモンスターを止めることはできません。

マジカルシルクハット

マジカルシルクハット

COA

罠トラップ

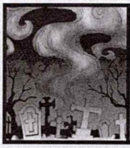
デッキからモンスター以外のカード2枚とフィールド上の自分のモンスターを1体選択し、デッキをシャッフルする。選択したカードをシャッフルし、フィールド上に裏側守備表示でセットする。それらのカードはモンスター扱い(攻・守0)となりバトルフェイズ終了時に破壊される。この効果は相手バトルフェイズにしか使えない。

Q 「マジカルシルクハット」の効果で出したカードを、手札に戻すことは可能？

A モンスター扱いなので、「ハネハネ」などの効果の対象になり、手札に戻せます。

Q 「マジカルシルクハット」の効果でデッキからモンスターカード以外の2枚のカードを出した後、これを生け贄にして高レベルモンスターを召喚できる？

A モンスター扱いなので、生け贄は可能です。ただしこのときは相手バトルフェイズなので召喚するなら「血の代償」も使う必要があります。



リビングデッドのよびごえ

リビングデッドの呼び声

COA

罠（永続）

自分の墓地からモンスターカード1体を選び、攻撃表示で特殊召喚する。このカードがフィールド上に存在しなくなったら、そのモンスターを破壊する。そのモンスターが破壊された時このカードを破壊する。

Q 「リビングデッドの呼び声」でモンスターを呼び戻しているときに「王宮のお触れ」を使用した場合、対象のモンスターはどうなる？

A 「リビングデッドの呼び声」がフィールド上からなくなったわけではないので、モンスターに影響はありません。

Q 「リビングデッドの呼び声」やその効果で出ているモンスターが手札に戻ったら？

A 「リビングデッドの呼び声」が手札に戻された場合、モンスターは破壊されます。しかしモンスターが手札に戻された場合は、「リビングデッドの呼び声」は破壊されません。

Q 「リビングデッドの呼び声」の発動にチェーンして「王宮のお触れ」を使用したとき？

A モンスターを呼び出せずに「リビングデッドの呼び声」は無意味に存在し続けることになります。その後「王宮のお触れ」が破壊されても、その効果を使うことはできません。

くさりつきブーメラン

鎖付きブーメラン

限定

罠（永続）

相手攻撃モンスター1体を1回だけ守備表示にする事ができる。さらに自分のモンスター1体の攻撃力500ポイントアップ！

Q 「鎖付きブーメラン」の「相手攻撃モンスター」とは？

A 「攻撃モンスター」とは攻撃をしてきたモンスターです。攻撃表示のモンスターではありません。

Q 装備カードの効果のみを単独で使うことはできますか？

A 可能です「装備の効果」のみを使いたい場合は、通常の罠カード同様いつでも発動可能です。

Q 「鎖付きブーメラン」を相手に攻撃された時に装備しながら、その攻撃モンスターを攻撃させずに守備表示にすることは可能？

A 可能です。バトルの流れのなかで攻撃対象を指定するのも攻撃されたモンスターが表表示になるのもバトルステップです。次のダメージステップの前に2つの効果とも発動することができます。

TRAP CARD

かみのせんこく

神の宣告

V6

罠トラップ（カウンター）

ライフポイントを半分払う。魔法・罠の発動、モンスター召喚のどれか1つを無効にし、それを破壊する。発動後、このカードを破壊する。

Q 「神の宣告」等でライフポイントを削った時に小数点以下のポイントはどうなる？

A 四捨五入です。

Q 「クリッター」「黒き森のウィッチ」反転召喚を「昇天の角笛」「神の宣告」で無効にした場合、「クリッター」等の効果は発動できる？

A この場合は召喚を「無効」にされるため、フィールドに出ていないことになります。よって、効果は適用されません。

Q 「神の宣告」等を「神の宣告」等でカウンターされた場合、カウンターされた方は、ライフを払わなくてもいい？

A 生け贄やライフ払いは、そのカードを「発動するためのコスト」です。したがって、打ち消されたとしても発動した時点でコストは適用されます。

まりょくのとげ

魔力の棘

R3

罠トラップ（永続えいぞく）

相手が魔法・罠・モンスターの効果で墓地に捨てたカード1枚につき、500ポイントのダメージを与える。

Q 「魔力の棘」のカードが2枚表になったときは、効果は2倍になる？

A 累積して効果が適用されます。

Q 「魔力の棘」の効果の対象になる行動は、具体的にはどういったことですか？

A 魔法、罠、モンスターの効果で手札からカード捨てたものが対象になります。使用した魔法カード自身や融合の生け贄などは対象になりません。プレイヤーのどちらが使用した効果でもOKで、相手が効果の発動コストを払ったときや、相手に手札を捨てさせる効果が主な効果対象です。

Q 「クリボー」に「手札から捨てる」とありますが、「魔力の棘」は適用される？

A モンスターの効果によって墓地へ捨てられるので、適用されます。

TRAP CARD

ばんのうじらいグレイモヤ

万能地雷グレイモヤ

限定げんてい

罠トラップ

相手がモンスターで攻撃した時、相手の攻撃表示モンスターの中から一番攻撃力の高いモンスター1体を破壊することができる。

Q 一番攻撃力の高いモンスターが複数あった場合、その効果対象は誰が決める？

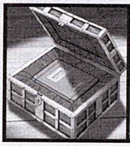
A 「万能地雷グレイモヤ」を発動したプレイヤーが選択します。

Q 攻撃してきたモンスターを対象に「万能地雷グレイモヤ」を発動した場合、戦闘のダメージ計算は行われる？

A そのモンスターの攻撃時に発動するのでダメージ計算はなしです。

Q 「万能地雷グレイモヤ」発動時、装備カードを含めた攻撃力で判定する？

A 装備も含めて判定します。また、「援軍」などをチェーンで発動し対象を変更させることも可能です。



ソロモンのりっぽうしょ

ソロモンの律法書

COA

罠トラップ

自分のスタンバイフェイズをスキップする。

Q 「ソロモンの律法書」を自分のスタンバイフェイズで発動するとそのスタンバイフェイズがスキップされる？

A スキップされるのは次のスタンバイフェイズです。

ドラゴンぞく・ふういんのつぼ

ドラゴン族・封印の壺

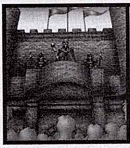
LOB

罠トラップ（永続えいぞく）

全てのドラゴン族モンスターは、このカードがフィールド上にある限り守備表示になり、表示形式を変更できない。

Q 「闇の訪れ」を使用して攻撃表示のドラゴン族を裏にしました。その後、「ドラゴン族・封印の壺」を使用されたら裏向きのまま守備表示になる？

A 裏向きのモンスターは効果の対象にはならないのでそのままです。



おうきゅうのおふれ

王宮のお触れ

R3

罠トラップ（永続えいぞく）

このカードがフィールド上に表側表示で存在する限り、このカード以外の罠カードの効果を無効にする。

Q 相手の罠カードにチェーンをして「王宮のお触れ」を使い、その場の発動を無効にできる？

A 可能です。

Q 「王宮のお触れ」にチェーンをして「神の宣告」や「盗賊の七つ道具」でその「王宮のお触れ」を破壊することはできる？

A エキスパートルールでは不可能でしたが、新エキスパートでは可能です。チェーンルールにより効果は逆順処理されるので「王宮のお触れ」は破壊されます。

せいなるかがやき

聖なる輝き

COA

罠トラップ（永続えいぞく）

モンスターは裏側表示でセットできない。守備表示でセットする時は表側表示になる。この時リバース効果モンスターの効果は発動しない。

Q 「聖なる輝き」使用中に表守備で出てきたモンスターを「落とし穴」の対象にできる？

A それが本来、通常召喚のものなら発動可能です。

Q 「聖なる輝き」効果発動中に「マジカルシルクハット」を使用した場合、その効果で出すカードは表向きで出す？

A モンスターもモンスター扱いとなるカードも表向きで出します。

ディーエヌエーかいぞうしゅじゅつ

DNA改造手術

COA

罠トラップ（永続えいぞく）

発動時に1種類の種族を選ぶ。このカードがフィールド上に存在する限り、フィールド上の表側表示モンスターは自分が選んだ種族になる。

Q 「DNA改造手術」の効果が発動しているときにもう一枚の「DNA改造手術」が発動したときに、その効果で、指定する種族はどうなる？

A 「DNA改造手術」の効果が発動しているときにもう一枚の「DNA改造手術」が発動した場合、2枚目の「DNA改造手術」で指定した種族に変わります。この後2枚目の「DNA改造手術」が破壊された場合は、1枚目の「DNA改造手術」で指定した種族に戻ります。

TRAP CARD

とっぷう

突風

COA

罠トラップ

自分の魔法カードが破壊されてフィールドから墓地に送られた時、発動してもよい。全フィールド上の魔法・罠ゾーンのカード1枚を破壊する。

Q 「突風」の効果は装備カードになった「精神寄生体」や「サクリファイス」の装備カードも対象になりますか？

A 対象になります。あなたがコントロールしている装備カード扱いのカードが破壊されてもこの効果を使うことができます。

Q 「ハーピィの羽根帚」を使用されたときに「突風」や「猛吹雪」は使用可能？

A 「ハーピィの羽根帚」にチェーンした場合、『魔法・罠カードが破壊される前』に、「突風」等が使用されたことになり、発動条件を満たしていないので使用できません。

はくいのてんし

白衣の天使

COA

罠トラップ

自分がダメージを受けたら発動してもよい。1000ポイントのライフポイントを得る。自分の墓地にこのカードと同じ名前のカードが存在すれば、さらにその枚数分だけ500ポイントのライフポイントを得る。

Q 「白衣の天使」は発動した後すぐに墓地に行きますが、その時のカードも対象になる？

A 効果を発動した「白衣の天使」は効果の枚数に数えません。

Q カードの発動コストとしてライフを払う場合、「白衣の天使」を発動することができる？

A 「白衣の天使」の発動条件には当てはまりません。

マジック・ジャマー

マジック・ジャマー

V6

罠トラップ（カウンター）

手札を1枚捨てる。魔法カードの発動を無効にし、それを破壊する。発動後このカードを破壊する。

Q 手札が1枚も無い時、「マジック・ジャマー」は発動可能か？

A マジックジャマーの発動コスト（条件）が手札を1枚捨てることであり、この場合発動するコストを持たないため発動できません。

おとしあな

落とし穴

LOB

罠トラップ

相手が召喚（反転召喚含む）したモンスター1体の攻撃力が1000以上だった場合、そのモンスターを破壊する。

Q 「遺言状」の効果で出したモンスターに対して「落とし穴」は適用できる？

A 特殊召喚によってフィールドに出されるカードに対して「落とし穴」は無効です。

Q 特殊召喚や魔法カードの効果でフィールドにでたモンスターに「落とし穴」は使用可能？

A 「落とし穴」の効果対象は召喚・反転召喚されたモンスターのみです。

りゅうさんのたまったおとしあな

硫酸のたまった落とし穴

限定げんてい

罠トラップ

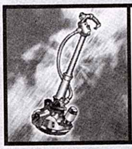
「硫酸のたまった落とし穴」を生け贄に捧げる。裏向きの守備表示モンスター1体を表にし守備力2000以下だった場合、それを破壊する。2000より上ならそのまま裏に戻す。

Q 「硫酸のたまった落とし穴」にチェーンし、対象になったモンスターに「城壁」を使用して守備力2000以上にできる？

A できます。対象は守られて「硫酸のたまった落とし穴」は破壊です。

Q 「硫酸のたまった落とし穴」は自分のモンスターにも使える？

A 自分のカードにも使用できます。



きんぞくたんちき

金属探知器

COA

罠トラップ

永続罠カードがプレイされたら発動してもよい。発動ターンのみフィールド上の全ての永続罠カードの効果を無効にする。

Q 「王宮のお触れ」発動中に「金属探知器」を発動して効果を無効化させることはできる？

A 「王宮のお触れ」発動後は全ての罠カードの効果は無効です。したがって「金属探知器」の効果は無効です。

ひかりのふうさつけん

光の封札剣

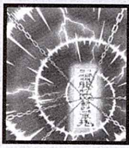
COA

罠トラップ

相手の手札から1枚をランダムに選び伏せたままフィールド外に置く。相手のターンで3ターンの間、そのカードは使えない。4ターン目のスタンバイフェイズに、そのカードは相手の手札に戻る。

Q 「光の封札剣」で手札から出されたカードは「サイクロン」等で破壊可能？

A フィールド外に置かれるカードなので破壊できません。



ときのふういん

刻の封印

COA

罠トラップ

次の相手ターンのドローフェイズをスキップする。

Q 「刻の封印」を相手のドローフェイズに発動させた場合、そのドローを妨害することはできる？

A ドローフェイズに発動した場合は、次の相手のドローフェイズをとばします。

さじんのおおたつまき

砂塵の大竜巻

COA

罠トラップ

相手の魔法・罠ゾーンのカードを1枚破壊する。破壊した後、自分の手札から魔法か罠カード1枚をセットしてもよい。

Q 「砂塵の大竜巻」の効果は相手ターンで発動させると相手ターンに魔法・罠カードをセットできる？

A 「砂塵の大竜巻」の効果によって相手のターンでセット可能です。

じごうじとく

自業自得

R3

罠トラップ

相手のフィールド上モンスター1体につき、相手に500ポイントのダメージを与える。

Q 「剣の女王」リバース時、チェーンで「自業自得」発動でダメージはどうなる？

A 「自業自得」の効果が発動した後このカードは破壊。したがって「剣の女王」の効果には「自業自得」は数えられません。

TRAP CARD

真実の眼

COA

罠トラップ（永続えいぞく）

このカードがフィールド上に表側表示で存在する限り、相手は手札を公開し続けなければならない。相手はスタンバイフェイズ時、手札に魔法カードがある限り1000ポイントのライフポイントを回復する。

Q 「真実の眼」にチェーンして「サイクロン」を使用した場合、一瞬でも手札を公開する？

A チェーンで消された場合、手札は公開しなくても構いません。

大騒動

COA

罠トラップ

自分のモンスターがフィールドから手札に戻されたら発動してもよい。フィールド上の全モンスターを持ち主の手札に戻す。その後、お互いに戻された数のモンスターを裏側守備表示でセットする。

Q 手札に戻した後、同じ数だけモンスターをフィールドに出すときどんなモンスターでもOK？

A 高レベルモンスターや特殊召喚が必要なモンスターでもフィールドに出すことができます。

天狗のうちわ

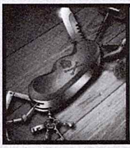
限定げんてい

罠トラップ（永続えいぞく）

このカードがフィールド上で表になっている限り、反転召喚されたレベル2以下のモンスターを破壊する。その時、効果モンスターの効果は発動しない。

Q 「天狗のうちわ」は相手モンスターの反転召喚に合わせて発動できる？

A 可能です。



盗賊の七つ道具

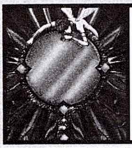
V6

罠トラップ（カウンター）

ライフポイントを1000ポイント失う。罠カードの発動を無効にし、それを破壊する。発動後、このカードを破壊する。

Q 「盗賊の七つ道具」にチェーンして「盗賊の七つ道具」を使いうち消すことはできる？

A スペルスピード3同士はチェーン可能なのでできます。もちろん発動コストは払います。



てんしのてかがみ

天使の手鏡

MR

罠トラップ

モンスター1体を対象とする相手の魔法を、別の対象に移し替える。

Q 「天使の手鏡」を使用した時、効果を移し変える対象を選ぶのはどちらのプレイヤー？

A 「天使の手鏡」を発動したプレイヤーが選択します。

Q 相手が「移り気な仕立屋」を使用しました。それにチェーンして「天使の手鏡」を使用して相手の「移り気な仕立屋」の効果を別のモンスターに対して使用させることは可能？

A 「移り気な仕立屋」ほ効果対象は、装備カードを付けた「モンスターカード」なので可能です。

Q 「天使の手鏡」の効果は、すでに相手が装備している装備カードを対象にすることはできますか？

A このカードは相手の魔法が発動したときのみに使える効果です。「移り気な仕立屋」とはちがい、すでについている装備カードを移し替えることはできません。

Q 「天使の手鏡」の効果で、対象を移し替えるとき裏向きのカードを指定できる？

A 裏向きのカードに対して使用可能な魔法ならば移し替えることができます。裏向きには使えない装備カードなどは移し替えることができません。

Q 「心変わり」に「天使の手鏡」を使用して対象を替えるとき、相手のカードを指定できる？

A 「心変わり」は自分には「相手モンスターの」という対象条件があるので、「心変わり」を使ったプレイヤーのモンスターは選択できません。

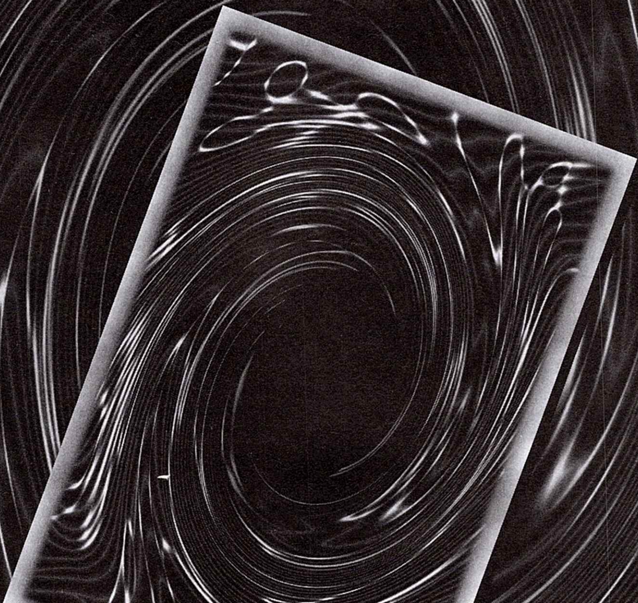
Q 相手が「死者蘇生」を使ってきたとき、「天使の手鏡」を使って別モンスターを指定することはできる？

A 「死者蘇生」は対象をとった効果なので「天使の手鏡」は使用可能です。お互いの墓地の別のモンスターを蘇らせることができます。

Q 「デーモンの斧」を「天使の手鏡」で別モンスターに付け替えようとしたら、相手が「天使の手鏡」を使ってきました。これは有効？

A 「天使の手鏡」の効果対象、つまり発動した魔法は「デーモンの斧」しか存在していないので移し替える相手がいません。「天使の手鏡」に「天使の手鏡」を使うことはできません。

基本ルールQ&A



基本ルールといってもあなどるなかれ！　ここを読んでみて初めて納得することも多いはず。ここではそんな基本ルールに関するQ&Aを紹介。今まで誤ったルールでプレイしてなかったかどうかチェックしてくれ！

Q 伏せて置いた罠カードは、相手ターンのどのフェイズから使用可能？

A 自分のターンのエンド宣言直後から発動可能です。

Q 速攻魔法は手札から使用した場合はスペルスピード1？

A 手札から出す場合でも速攻魔法のスペルスピードは2です。

Q 裏向き守備（攻撃）表示カードに対して、装備カードは付けられる？

A 装備できるのは表向きのカードのみです。

Q 魔法カードや罠カードは効果の対象がなくても使用できる？

A 効果の対象がいない場合は使用できません。

Q モンスターが破壊されたとき生け贄に捧げることはできる？

A チェーンが可能な効果の生け贄なら可能です（死のデッキ破壊ウィルスなど）。召喚のための生け贄や、「キャノン・ソルジャー」等の生け贄はできません。

Q 儀式召喚の生け贄に、もう一枚の手札の中の同名カードを使用できる？

A 星の数を満たしているので可能です。

Q 「心眼の女神」等の融合の素材モンスターの代わりにできるカードを2枚使って融合召喚可能？

A 融合素材の代わりにできるのは、1体までです。2体以上融合素材の代わりにすることはできません。

Q 「レッドアイズ・ブラックメタルドラゴン」「メタル・デビルゾア」のカードが手札にあったときに上記のカードを出す条件が揃っている時、手札から出す事も可能？

A デッキからでないと召喚できません。もし手札に引いてしまった場合には、何らかの方法でデッキに戻さなければ召喚することはできません。

BASIC RULE

Q 「融合」や「死者蘇生」による復活カード等も、生け贄に使用できる？

A 生け贄に捧げるのは可能です。

Q 「レッグル」等のプレイヤーに直接ダメージを与えられるモンスターカードは、相手のモンスターに攻撃可能？

A モンスターを攻撃することもできます。

Q 「○属性はパワーアップ、○属性はパワーダウン」カードの効果対象フィールドは？

A 敵味方問わず両方のフィールド上のモンスターが対象です。

Q 装備扱いになる罠カードは、相手のモンスターに装備可能？

A カードに「相手の」とか「自分の」とか書いてない限りOKです。

Q 罠カードは、どのフェイズでも使用可能？

A 発動条件の指定がない限りいつでも使用可能です。

Q 裏向き守備表示カードを、表向き守備表示にできる？

A できません。表向きにした場合、必ず攻撃表示となります。

Q 効果の判定等で相手にカードを見せる際の方法は？

A 相手の了解を得るまでカードをみせなければいけません。もちろん時間のばしのために確認作業を長くとることは反則になります。

Q フィールドにある裏向きのモンスターを裏向きのまま融合できる？

A 可能です。その際、相手に確認してもらいます。

Q フィールド魔法カードを、裏向きで置くことができますか？

A フィールドゾーンにウラ向きにおきます。この状態では効果は発動しておらず、新たなフィールドカードが置かれても破壊されません。通常の魔法カード同様に自分のメインフェイズに発動することができます。

Q リバース効果カードは、セットした同一ターンに発動することは可能？

A 何らかの効果で表にすることができれば発動できます。

Q 儀式の生け贄の星の合計値は、規定数以上であればカード何枚分でも可？

A 端数が出る場合は問題ないですが、よけいなカードを一緒に生け贄に捧げることはできません。

Q 自分が使用した効果・魔法等に対し自らチェーンという形で魔法や罠を使用できる？

A 相手にチェーンするかどうか確認した上で、相手がチェーンをしなかった場合は可能です。

Q 「魔法除去」「トラップ・マスター」等の効果で破壊されずに残り、相手に見られてしまったカードは、シャッフルして置き直すことはできる？

A できません。

Q 「青眼の白龍」と「ブルーアイズ・トゥーン・ドラゴン」はそれぞれ別のモンスター？

A 別です。同じカードとは、同じ名前のカードのことを指しています。

Q 魔法や罠カードの対象が無い等の「空撃ち発動」は可能？

A できません。

Q 「禁止令」等にある「プレイ」とは？

A プレイとは、コスト（生け贄）としてカードを墓地に送る以外の全ての行動を指します。「死者蘇生」等でカードをフィールドに戻す行為は、「死者蘇生」の効果なので復活したモンスターをプレイしているとは考えません。

Q 1ターン目に「キャノン・ソルジャー」等の効果は発動可能？

A 効果の使用は可能です。

Q 速攻魔法や通常魔法はセットしてしまったら、そのターンで使えますか？

A セットしてもそのターンで使用可能です。

スペシャルコラム
SPECIAL COLUMN 3

オベリスク・オシリスの能力を再現

幻神獣カードをデュエルで使ってみよう！

コレクターカードなので効果が記されていない幻神獣カード。そこでＷＪ編集部がオベリスクとオシリスの能力を独自に設定してみた。公式戦では使えないけど幻神獣の強さを体感してみてくれ！

手札が5枚あれば攻撃力5000にまで跳ね上がるモンスター。そしてフィールドに出てしまえば相手のほとんどのモンスターは出せなくなる！

WJオリジナル効果

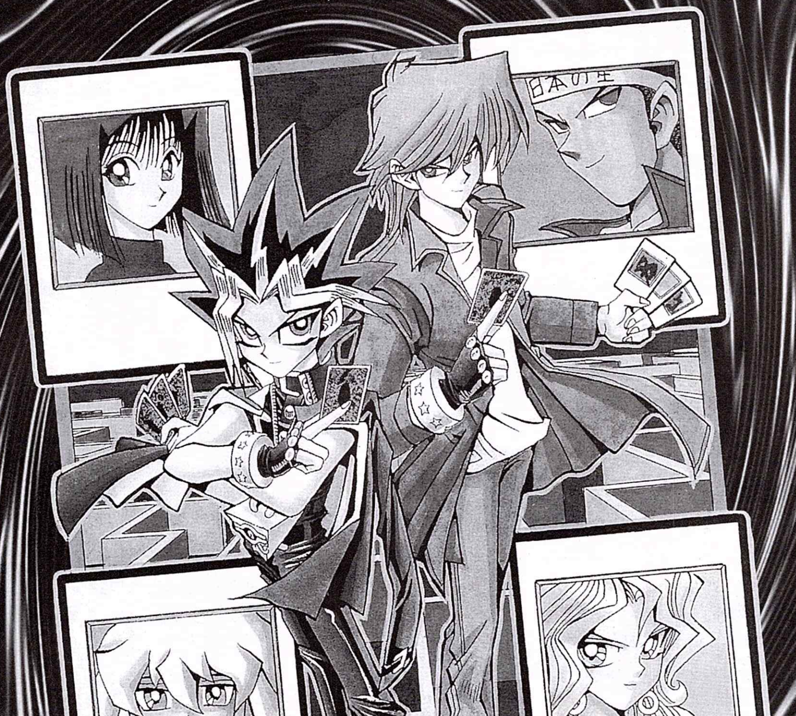
召喚（特殊召喚扱い）するには、生け贄を3体捧げなければならない。このカードの攻撃力・守備力は、自分の手札の数×1000である。このカードがフィールドにある限り、守備力2000以下の相手モンスターは召喚（反転召喚）直後に破壊。このカードは魔法・罠・効果モンスターの対象にならない。

敵に4000ダメージ＆敵を全滅させる凶悪な能力！ただし生け贄が必要なので発動させるのは難しい。発動させれば勝利は確実だ！

WJオリジナル効果

召喚（特殊召喚扱い）するには、生け贄を3体捧げなければならない。2体生け贄に捧げる→そのターンの攻撃時に相手モンスター全てに同時攻撃ができるとともに、4000ポイントのライフダメージを相手に与える。このカードは魔法・罠・効果モンスターの対象にならない。

OCG用語辞典



ＯＣＧで使用される様々な用語・単語の意味を「あいうえお」順に一挙掲載。これをすべて頭にたたき込めばキミも一人前のデュエリストだ！　「→」で指されている単語やページには、詳しい内容が載っているのでチェックしよう！

あ行

アイコン
魔法・罠などの効果特性を表したマーク。
→31ページ

相手フィールド
対戦相手が使用する各種ゾーンを指す。簡単にいうとデュエルフィールドの真ん中から向こう側のこと。

生け贄
召喚や効果発動のためにモンスターを墓地に送る行為。

生け贄召喚
生け贄が必要な召喚法。基本的には新エキスパートルールでのハイレベルモンスターの召喚を指している。

打ち消す
→無効にする

裏側表示
カードを伏せてフィールド上にセットしている状態。

永続効果
永久的に効果を発揮し続ける効果。「〜している限り」というような条件付きであることがほとんど。

永続魔法
永久的に効果を発揮し続ける魔法カード。
→29ページ

永続罠
永久的に効果を発揮し続ける罠カード。
→31ページ

エンドステップ
バトルフェイズ内の最終ステップ。
→19ページ

エンドフェイズ
ターン内の最終フェイズ。 →19ページ

OCG
オフィシャルカードゲームの略。

表側表示
カードを表側でフィールド上にセットしている状態。

か行

カードテキスト
カード内に記載されている文章のこと。モンスター説明やカードの効果などが書かれている。

カウンター
スペルスピード3の罠カードで、モンスターの召喚や魔法、罠などの発動自体をなかったことにしてしまう行為。→31ページ

カウンター
ターンの経過などを数えるための道具。コナミから発売されている公式カウンターもあるが、代わりに使えるものならなんでもよい。

カット
→シャッフル

儀式モンスター
儀式召喚によってフィールドに出せるモンスターカードの一種。 →27ページ

起動効果
カードの効果特性の1つ。 →25ページ

禁止カード
公式大会において採用される、使用禁止カード。 →11ページ

ゲームから取り除く
カードをデュエルフィールドの外に置くこと。そのカードはこのデュエル中に使用することは不可能になる。

コイントス
投げたコインの出た目が表になるか裏になるかを当てる行為。

効果
魔法・罠・効果モンスターなどの、何かに影響を与える能力全般のこと。

効果モンスター
魔法や罠などのような効果を発揮できるモンスター。 →25ページ

攻撃表示
フィールド上にモンスターカードが縦置きにある状態。

攻撃力
攻撃表示で戦闘したときに、バトル判定に使用される数値。

攻撃力（守備力）が倍になる
カードに表示された攻撃力（守備力）が倍になること。これはパワーアップには当てはまらない。

攻撃力（守備力）が半分になる
カードに表示された攻撃力（守備力）が半分になること。これはパワーダウンには当てはまらない。

降臨
儀式召喚で、儀式モンスターを特殊召喚すること。

5枚制限（魔法・罠）
フィールド上に置ける魔法・罠カードの制限枚数ルール。 →14ページ

5枚制限（モンスター）
フィールド上に置けるモンスターカードの制限枚数ルール。 →13ページ

コントローラー
そのカードを現在使用する権利をもっているプレイヤーのこと。

コントロール
プレイヤーがそのカードの使用権を持っている状態を指す。

コンボ
2つ以上の効果を組み合わせて、非常に有効な効果を生みだす戦術。コンビネーションの略。

吸収モンスター
「サクリファイス」「サウザンド・アイズ・サクリファイス」に装備カード扱いとして付いたモンスターカード。

さ行

サイドデッキ
デュエルとデュエルの間にデッキ内のカードと交換ができる予備カード群。 →10ページ

自ターン
自分が行動できるスタンバイフェイズ～エンドフェイズのこと。

自分の手札としてプレイ
手札でないカードを自分の手札と同じ条件で使用できること。

シャッフル
カードの束をよく切って混ぜ合わせること。

種族
カードステータスの1つ。
→24ページ

ジュニアルール
公式大会で採用される初心者向けの公式ルール。　→34ページ

守備表示
フィールド上にモンスターカードが横置きにある状態。

守備力
守備表示で戦闘したときに、バトル判定に使用される数値。

準制限カード
公式大会において採用される、2枚制限カード。
→11ページ

召喚
モンスターカードをフィールド上に出すこと。
また、この行為の中の1つである「通常召喚」の意として使われることも多い。

新エキスパートルール
公式大会で採用される上級者向けの公式ルール。　→10ページ

スキップ
対象のフェイズを行わずに次のフェイズに飛んでしまうこと。

スタートステップ
バトルフェイズ内の一番はじめのステップ。
→19ページ

スタンバイフェイズ
ターンの二番目に行われるフェイズ。
→17ページ

スペルスピード
効果発動の優先スピード。　→33ページ

〜する
必ず実行しなければならない行為。

〜することができる
プレイヤーの意志で実行したりしなくてもよい行為。

正規の召喚手順
融合モンスターなら「融合」を、儀式モンスターなら儀式魔法を使った正しい手順を用いた召喚のこと。

制限カード
公式大会において採用される、1枚制限カード。
→11ページ

セット
フィールド上にカードを置くこと。

戦闘
OCGではバトルフェイズで行うモンスター同士の戦いを指す。

戦闘ダメージ
戦闘で発生するモンスター、またはプレイヤーに与えられるダメージ。

装備カード
モンスターカードにつけられるカード。一般的には魔法カードのみだが、カードの効果によりモンスターや罠カードなども装備カードになる場合がある。

装備魔法
モンスターにつける魔法カード。
→29ページ

属性
カードステータスの1つ。
→24ページ

速攻魔法
条件つきで相手のターンにも使用できる特殊な魔法カード。→29ページ

存在している限り
「フィールド上に表表示で置かれている」限り…という意。

た行

ターン
そのプレイヤーが優先的に行動できる期間の一区切り。デュエルは基本的に自分のターンと相手のターンを交互に繰り返して進められる。 →16ページ

ターン終了時
エンドフェイズの宣言時。

ターンプレイヤー
そのとき自分のターンを行っているプレイヤーのこと。

対象
指定の条件の中からある1つを選ぶ行為。

ダメージ
攻撃やカードの効果などで、モンスターやプレイヤーにダメージポイントを与えること。

ダメージステップ
バトルフェイズ内のダメージ計算をするステップ。 →19ページ

チェーン
ある効果に対応して別の効果を発動させること。 →32ページ

超過ダメージ
戦闘において攻撃力や守備力が相手ポイントより上回り、そのポイント分だけプレイヤーに与えられるダメージ。

直接攻撃
モンスターがプレイヤーに対してじかに行う攻撃。

通常召喚
特別な手順をふまない召喚方法。高レベルモンスターの生け贄召喚や反転召喚も通常召喚に含まれる。→20ページ

デッキ
デュエルをするための構築されたカードの集まり。 →10ページ

デッキゾーン
フィールド上にデッキを置く場所。
→12ページ

手札
デュエル中プレイヤーが手にしているカード。

手札を公開
自分の手札を相手に見せる。基本的に相手が納得するまでカードを見せなければならない。

手札を捨てる
手札のカードを墓地に置くこと。

デュエリスト
デュエルをするプレイヤーのこと。決闘者。

デュエル
OCGカードを使って対戦すること。また1回勝ち負けをつけることを「1デュエル」という。

デュエルカリキュレーター
スターターボックスに付属されているOCG専用の計算機。

デュエリストスコアシート
残りライフポイントを書き込む専用紙。スターターボックスに付属されているほか、別売り販売もされている公式アイテム。

デュエルフィールド
モンスターカードゾーンや墓地などのデュエルをするエリアの総称。別売りもされている。

トゥーン
魔法カード「トゥーン・ワールド」が、フィールドにある場合に召喚可能になる、特殊モンスター。

同名カード
カードの名前が同じもののことをいう。

トークン
その場限りで使われるモンスター扱いのアイテム。 →36ページ

特殊召喚
特別な手順が必要な召喚方法。
→21ページ

罠カード
フィールド上に伏せておくことにより、いつでも効果を発動できるカード。
→30ページ

トレード
お互いが欲しいカードを交換しあうカード収集法。

ドロー
デッキからカードを手札へと引くこと。

ドローフェイズ
ターン内1番目のフェイズ。
→17ページ

な行

2回攻撃
1度のバトルフェイズ中に、2回攻撃ができる効果。

任意の
「あなたが考えて選択した」という意味。

は行

破壊
各ゾーンから除外され、墓地に置かれること。

発動
各カードの効果を発揮させること。

発動コスト
各カードの効果を発揮させるために必要な代償。もし効果がカウンターなどで無効にされても発動コストは払われたままになる。

発動ターン
効果を発動したそのターンのこと。「発動から何ターンの間…」の場合は、発動ターンの次の自分のターンから1ターンと数える。

バトル
→戦闘

バトルステップ
バトルフェイズ内のモンスターの攻撃対象を宣言するステップ。 →19ページ

バトル判定
→ダメージステップ

バトルフェイズ
ターン内のモンスター同士を戦わせるフェイズ。 →19ページ

パワーアップ
攻撃力・守備力に対してポイントを上乗せする効果。

パワーダウン
攻撃力・守備力に対してポイントを差し引く効果。

反転召喚
裏側表示モンスターをメインフェイズに自発

的に表にすること。　→22ページ

表示形式
フィールド上に置かれているモンスターカードの状態。攻撃表示と守備表示の2種類。

表示形式を入れ替える
モンスターカードを攻撃表示ならば守備表示へ、守備表示ならば攻撃表示にすること。

フィールド
→デュエルフィールド

フィールドカード
フィールドの地形を変更できる魔法カード。
→28ページ

フィールドカードゾーン
フィールド上にフィールドカードを置く場所。
→12ページ

フィールド上カード
墓地以外のデュエルフィールド上に置かれたカードを指す。

ブースター
自動販売機で発売された、OCGの記念すべき第一期シリーズ。ブースター1～7まである。「R」シリーズは、これらを新フォーマットにした復刻版シリーズ。

フェイズ
ターンを構成する行動順番。全部で6つのフェイズにわかれている。

プレイ
召喚やセット、効果の発動や魔法・罠の使用などカードを使用した行動全般を指す。→127ページ

ブロック
プレイヤー直接攻撃をモンスターで阻むこと。

星の数
→レベル

墓地
破壊されたカードや使い終わったカードが置かれる場所。　→12ページ

ま行

巻き戻す
進んでしまったステップ（ターン）をこれより前の状態までもどしてプレイをやり直すこと。

マッチ
デュエルを3回行い勝敗を決定するゲーム法。

魔法&罠カードゾーン
魔法・罠をセットするゾーン。
→12ページ

魔法カード
自分のスタンバイフェイズで使用できる様々な効果を発揮するカード。
→28ページ

無効にする
効果が発動されたが、他の効果によって不発に終わってしまうこと。

メインフェイズ
ターン内の3番目、5番目のフェイズ。
→18ページ

めくる
フィールド上の裏側表示カードやデッキのカードを確認すること。あくまでも確認作業であり、これによってカードの効果が発動したり、ドローしたことにはならない。

持ち主
このカードをデッキに入れていた、所有者のこと。

モンスターカード
相手プレイヤーを攻撃するためのカード。
→24ページ

モンスターカードゾーン
フィールド上にモンスターをセットする場所。
→12ページ

や行

融合
魔法カード「融合」を使用してモンスターをフィールドに出す特殊召喚の1つ。

融合素材
「融合」を使用しモンスターを呼び出すために必要な、指定されたモンスター。

融合デッキ
融合モンスターのカードのまとまり。融合モンスターを使う場合はデッキとは分けて融合デッキゾーンに置かれる。

融合デッキゾーン
フィールド上の融合デッキを置く場所。→12ページ

融合モンスター
融合召喚で出すことのできるモンスター。

誘発効果
何かのきっかけにより効果が発動可能になる効果。 →25ページ

誘発即時効果
何かのきっかけが起こった時点ですぐに効果が発動可能になる効果。 →25ページ

ら行

ライフポイント
デュエルスタート時に各プレイヤーに与えられるポイントで、これが0になるとデュエルは負けとなる。 →10ページ

ライフ回復
カードの効果でライフポイントを増やすこと。

ランダム
カードの中身がわからない状態でその中から1枚を選ぶこと。

リバース
相手の攻撃や魔法の効果等で裏側表示のモンスターカードが表になること。

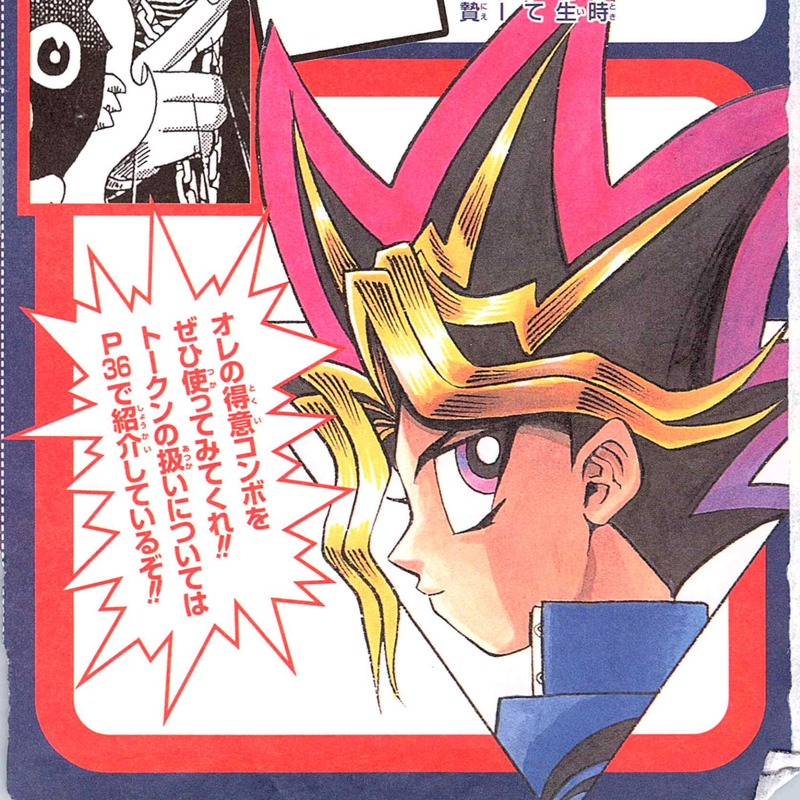
リバース効果
裏側表示から表側表示になることで自動的に効果を発動する効果モンスターの効果。

レベル
カード内の星マークの数。生け贄召喚や儀式召喚、カードの効果などに関わってくる。

「クリボー」＋「増殖」脅威のコンボを決めろ!!

鉄壁のコンボが完成

場に「クリボー」がいる時に発動。「クリボー」を生け贄に捧げると場の空いている所全部にクリボートークンが並ぶ。ただし生け贄には使えないぞ。



サウザンド・ルール・バイブル特別付録

超限定カード

増殖

待ちに待ったカードがついに登場！
遊戯の得意コンボを使いこなせたら、
キミも一人前のデュエリストだ!!

「クリボー」＋「増殖」のコンボがついに実現するぞ!!

【速攻魔法】

増殖

カードの取り出し方

このミシン線にそってハサミなどで丁寧にカードを傷つけないように切り取ろう！